

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 11 • НОЯБРЬ • 2004

240 СТРАНИЦ!!!
ЧАСТЬ ТИРАЖА С ДВОЙНЫМ 8,5 DVD Gb

ИГРА МЕСЯЦА
RICHARD BURNS RALLY
ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ МАКРЕЯ

SILENT HILL 4
КОМНАТА СТРАХА

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
ЗА ИМПЕРАТОРА!

PSYCHOTOXIC
ЖЕНЩИНА-АНГЕЛ

STAR WARS: KOTOR 2
ЛУКАС МОЖЕТ НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ

ВПЕРЕД К НОВЫМ ЗАВОЕВАНИЯМ!

АЛЕКСАНДР

ТАКЖЕ ВНУТРИ: ОГРОМНЫЙ ПОСТЕР (ВИВИСЕКТОР и SHELLSHOCK: NAM '67), ДВЕ ГЕЙМЕРСКИЕ НАКЛЕЙКИ (SILENT HILL 4: THE ROOM и LARA CROFT)

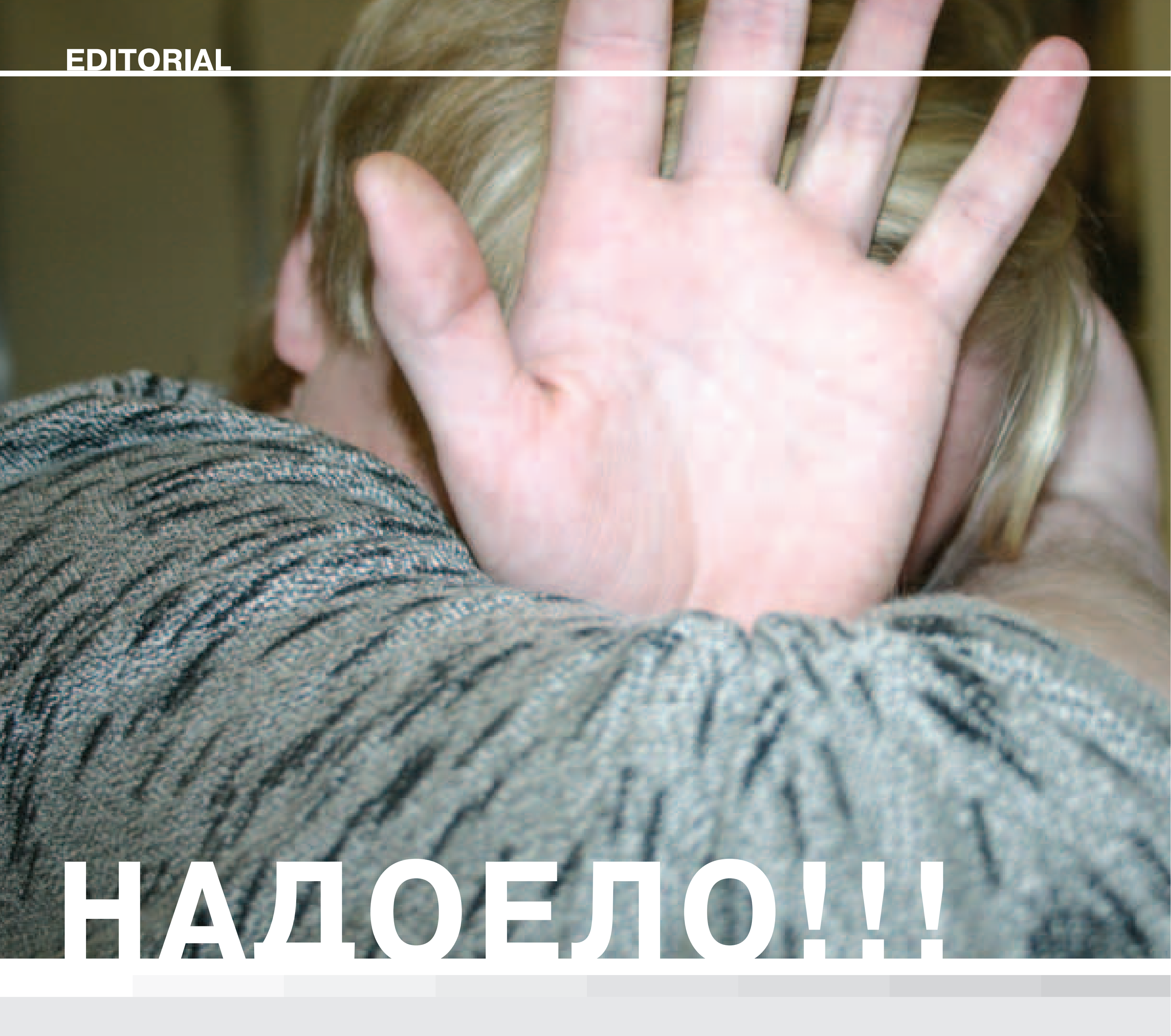
(game)land

В ЖУРНАЛЕ STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS | TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY | CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE | NHL 2005 | CODENAME: PANZERS | THE SIMS 2 | ЧИСТИЛЬЩИК | ВИВИСЕКТОР | S.T.A.L.K.E.R. | МЕТРО-2 | КОРСАРЫ 2 | ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL | MARINE HEAVY GUNNER: VIETNAM | TRAITORS GATE 2: CYPHER | THE ROOTS | BET ON SOLDIER | CIVILIZATION | КАЗАКИ 2: НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ | HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES | STOLEN

ISSN 1729-9012







НАДОЕЛО!!!

Надоело, достало! Не могу больше! Напиши то, напиши се! Найди призы, придумай конкурс! Договорись об интервью, постер найди, да еще и с тетками чтоб! На-до-е-ло! В каком веке живем? В hi-tech индустрии работаем или где?! Все, решено! Используя секретные новейшие технологии, создаю цифрового двойника, который и будет за меня работать. А я, стало быть, зарплату за него получать (зачем ему деньги, ему бы питания да оперативки побольше!). И пузо на солнце греть.

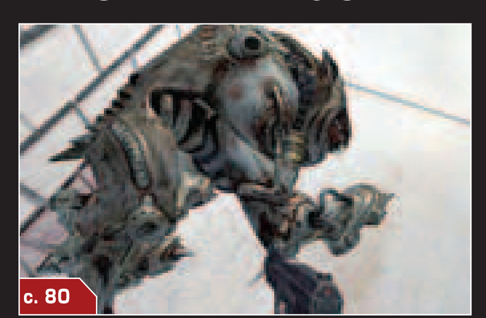
Мужик сказал – мужик сделал. С этого номера, дорогие мои, вместо меня в журнале будет трудиться цифровая копия, Эдди v2.0 (первый за сутки накачал из интернета 38 Gb музыки, и наш сисадмин Женя отформатировал жесткий диск, на котором он жил). Когда я представил редакции Эдди v2.0, они почему-то обрадовались. Ну да, он хотя бы не будет таскать у них десятки на кофе и ворчать, что не выспался. В общем, все довольны! Тебе тоже от таких перестановок хуже не будет. Помимо того, что периодически делал я, цифровой Эдди будет появляться в самых неожиданных местах со своими самыми неожиданными мыслями. В общем, жди следующего номера и сам все увидишь!
Все, оставляю всех вас на Эдди v2.0, а сам – отдыхать! Пишите письма, пока-пока!

Эдди v2.0,
виртуальный редактор

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖУРНАЛА «PC ИГРЫ» – 8 926 535 57 88

Ты можешь позвонить в редакцию и задать любые вопросы о любимом журнале! Доступ к телу открыт каждую СРЕДУ с 11.00 до 16.00.

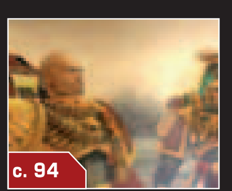
ИЗ ПЕРВЫХ УСТ



РУССКИЙ «ЧИСТИЛЬЩИК» БУДЕТ КРОВАВЕЕ MANHUNT И КРАСИВЕЕ PAINKILLER!



А МОНСТРОВ ИЗ «ВИВИСЕКТОРА», ПОЖАЛУЙ, ИСПУГАЛСЯ БЫ САМ ГЕРБЕРТ УЭЛЛС!



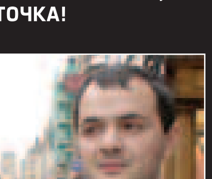
РЕЦЕНЗИИ

WARHAMMER40K: DAWN OF WAR – ЛУЧШАЯ 3D RTS, И ТОЧКА!



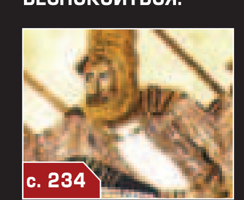
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ

STAR WARS: KOTOR 2 – ЛУКАС МОЖЕТ НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ.



РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

«КАЗАКАМ» – ОТЕЦ РОДНОЙ, ДМИТРИЙ ЗЕНИН.



КОНКУРС

ВСПОМНИ ВСЕ ОБ АЛЕКСАНДРЕ МАКЕДОНСКОМ И ПОЛУЧИ НАШ ПРИЗ!





СПЕЦТЕМА

LONDON GAME WEEK 2004
ТРИ ИГРОВЫЕ ВЫСТАВКИ В ОДНОЙ. ЧИТАЙ ОТЧЕТ О ПРОШЕДШИХ В ЛОНДОНЕ ECTS, EGN И GSL 2004.

GSC WORLD PUBLISHING
НОВЫЙ ИЗДАТЕЛЬ НА РЫНКЕ. КАКИХ ИГР ЖДАТЬ ОТ УКРАИНСКОЙ СТУДИИ, ПОДАРИВШЕЙ МИРУ «КАЗАКОВ»?

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



SHELLSHOCK: NAM '67
VIVISECTOR

ИГРЫ В НОМЕРЕ

АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

Если ты умеешь быстро и качественно писать тексты разного объема, разбираешься в играх, и имеешь постоянный доступ в интернет – ты нужен нам! Мы ждем писем с рассказом о себе (все, что считаешь нужным – от возраста до желаемой должности) и тестовой статьей на игровую тему на job@pc-games.ru. Если нас заинтересует письмо – мы предложим тебе сотрудничество. Дерзай!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№11, ноябрь, 2004

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор, арт-директор
Евгений Малеев редактор
Эдуард Лухт hitman@pc-games.ru редактор
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов disk@pc-games.ru редактор
Семен Чириков редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Алексей Филия philiya@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 69 000 экземпляров

Цена свободная



АЛЕКСАНДР

текст: Егор Просвирнин

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GSC World Publishing
РАЗРАБОТЧИК	GSC Game World
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, DirectX 8.1)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 1GHz RAM, 3D-ускоритель (128Mb, DirectX 8.1)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Семь
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.gsc-game.com
ДАТА ВЫХОДА	25 ноября 2004 года

ПРИРОЖДЕННЫЙ ВЛАСТИТЕЛЬ

Дамы и господа! Леди и джентльмены! Мальчики и девочки! Усядьтесь поудобнее, зажмурьтесь поплотнее, перестаньте хрустеть тошнотворным попкорном и приготовьтесь внимать. На сцене – GSC Game World! Заслуженный боец геймдевелоперского фронта, сотворяет то, о чем вы и подумать не могли. Пока вы нежили телеса под ласковым пляжным солнцем, давились разлагающе-сладкой кока-колой, поедали мегатоннами липкое мороженое и обсуждали округлости только что прошедшей мимо девахи, эти люди, забыв искусство правильного ухода за мотоциклом и вообще всякие приличия, натурально открывали новую эпоху в постсоветском пространственном игростроении.


Любимый город может спать спокойно.





ИГРОСТРОЕНИЕ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

В данный момент в Киеве занимается заря нового мира. Рано или поздно Джоны Риды будущего напишут «Полгода, которые потрясли мир». Что конкретно случилось? К набирающей все более высокие обороты **GSC** пришли совершенно конкретные люди из французского издательства **Ubisoft**. Раскурив пару толстенных дорогущих сигар и задымив всю корпоративную курилку, титаны игропаблишинга предложили делать проект по кинолицензии. Причем лицензии не какого-нибудь «Приключения Незнайки в Басманном суде», а вполне себе блокбастера **«Александр»** режиссера **Оливера Стоуна** (Oliver Stone) с твоей любимой **Анджелиной «Бюст» Джоли** (Angelina Jolie) и миллионами денег в бюджете. Проницательный читатель, моргнув виевским веком, невинно спросит: «А как же **«Акелла»** с ее ***«Пиратами Карибского Моря»***? Во-первых, «ПКМ» изначально разрабатывались как совершенно самостоятельное произведение цифрового искусства. Во-вторых, среди некоторых представителей игровой общественности бытует мнение, что кинолицензия оказала скорее отрицательное, нежели положительное влияние на конечный результат совместной деятельности гиганта отечественного игростроения и голливудских воротил. С ***«Александром»*** (думаю, объяснять, почему игра называется именно так, никому не надо?) ситуация прямо противоположная. Это, как ты уже понял, заказ Ubisoft, что само по себе – не щи хлебать. В нем, в свою очередь, будут видеоролики с кадрами из фильма и более чем точное воспроизведение кинош-

КИНО-АЛЕКСАНДР

Приключения киношного Александра мастерит **Оливер Стоун** (Oliver Stone) по написанному им же сценарию. Мастерит за довольно немаленькую сумму – 170 миллионов долларов, в сотрудничестве с **Warner Brothers**. Часть этих исполинских денег была спущена на компьютерную графику, которой голливудский целлулоид будет изобиловать во множественном числе. Вторая часть – на оплату гонораров актеров, ибо состав подобрался более чем знатный: **Колин Фаррелл** (Colin Farrell) , **Джаред Лито** (Jared Leto), **Анджелина Джоли** (Angelina Jolie), сэр **Энтони Хопкинс** (Anthony Hopkins) и другие труженики слова и топора.




Войска приближаются к крепости. До штурма осталось совсем немного.


Такую крепость и ядерным ударом не уничтожишь.





Травка зеленеет, медные доспехи блестят.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ФАКТЫ

Портрет Александра Великого, главного, естественно, героя игры, перерисовывали целых пять раз, пытаясь добиться максимального сходства с **Колином Фарреллом** (Colin Farrell). Привереды киноделы постоянно капризничали, отказываясь то от одного, то от другого варианта. Продюсер **Ubisoft** во время работы над игрой провел в Украине более двух месяцев и научился более-менее сносно общаться на Великом и Могучем имени Пушкина и Достоевского.



ных баталий. Наконец, раздраконенная мной версия игры держалась молодцом, гордо брыкалась, демонстрировала румянец во всю щеку и прочие признаки здорового питания и правильного воспитания, столь необходимые каждой претендующей на что-либо игре. Так в чем именно революция? Во вкусной лицензии, попавшей в белоснежные украинские зубки? Нет. В сотрудничестве французского издателя-гиганта с украинской GSC? Опять незачет. Просто сильные мира сего наконец-то поставили знак равенства между постсоветской и всей остальной игровой индустрией, раз и навсегда признав, что здесь не верблюды, розовые свиньи и люди с песьими головами, а компании, способные выполнить любую прихоть белого господина на самом высоком уровне. Теперь не мы к ним со щенячьей нежностью во влажных глазах и «Дядь, дай десять копеечек на хлебушек!», а они к нам, на во-о-от такенных лимузинах с «Сумму на чеке проставьте сами». Диатезное детство окончательно кончились, началась дискотека. Добро, как говорится, пожаловать в мир Больших Денег, которые, к тому же, приходят в гости совершенно самостоятельно. А теперь перейдем на просветительскую волну и немного расскажем о самой игре.

НЕУЛОВИМЫЙ МСТИТЕЛЬ

«Александр» представляет собой стратегию, посвященную жизни и замечательным приключениям видного мужчины Александра Македонского, построенную, естественно, на доработанном движке ***«Казаков 2»***. Хряпать стакан горилки с перцем и начинать паяснничать в духе «Казаки» пе-



Подсветка героев божественным прожектором.

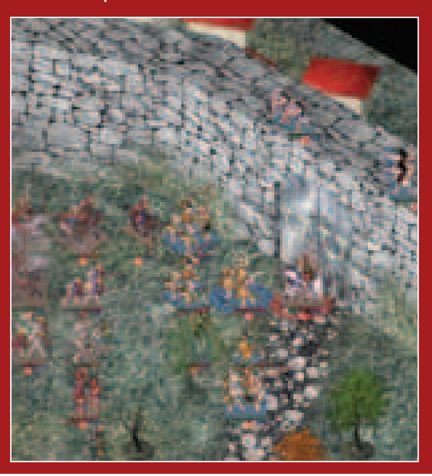


Блокада портов зачастую оказывается очень эффективной.

реодеваются в туники и идут наводить разврат в Персии и прочем Древнем Мире» (сим приемом грешат многие игровые журналы) есть самая натуральная ересь и мерзость, ибо «Александр» от «Казаков» отличается самым радикальным образом. Это, видишь ли, значительно более простая игра, чем, скажем, обе части «Казаков». Ее назначение – дать возможность дорогим кинозрителям, обсмотревшимся фильма по самые перепонки, почувствовать себя Александром Филипповичем Македонским, поруководив большим количеством людских масс в доспехах и с оружием. То есть, бронепоезда головоломных уровней неподъемной сложности и прочие радости Настоящих Красноглазых Фанатов простаивают на запасном пути. Сегодня здесь гуляют казуальные пользователи (aka «большинство играющего населения»). К относительно простому геймплею (к этому вопросу мы вернемся чуть попозже) прилагается любимые от мала до велика eye-candy, которые прилично переработанный движок «Казаков 2» выдает только так. Главная радость, конечно же – это расширение клуба трехмерных объектов, куда нынче кроме ландшафта входят также крупногабаритные боевые слоны (очень актуальный в нынешнем осенне-зимнем сезоне юнит), крепостные стены, катапультно-осадный парк и плавсредства в виде галер, трирем и прочей деревянной архаики. Более того, игровой мотор поддерживает плавное приближение камеры с изменением перспективы. Технологические изыски подкрепляются великолепной работой художников. В «Александре» на высоте все, от спрайтов юнитов и портретов главных действующих лиц (которые к релизу обязательно изменятся – лицензия, все дела) до услаждающих взор стилизованных фресок в главном меню. Особенно меня поразил вид горящего города (поставленные на автопилот лучники изрядно пошалили), когда черный-черный дым застлал весь экран, и лишь через небольшие просветы были видны отчаянно бьющиеся мужчины с оружием в руках. Представители GSC тут же начали уверять, что к финалу дым непременно поправят, и он будет не столь густ, но мы брыкались ножками и просили оставить как есть, ибо хорошо очень и

НАСТУПЛЕНИЕ НА ФРОНТАХ

Кроме ***«Александра»*** от GSC граждане разработчики озаботились созданием еще трех игр, посвященных фильму. Все, что самое смешное, с абсолютно одинаковыми названиями – ***Alexander the Great***. Будь сейчас жив великий македонец, он бы остался доволен культом своей личности. Во-первых, это творение **Meridian 93**, смесь реально-временной стратегии и ролевой игры. Во-вторых, неизвестная пока разработка **SCI Entertainment**. В-третьих, совсем уж покрытый мраком тайны **2D-wargame** для наиболее прожженных любителей синемы.



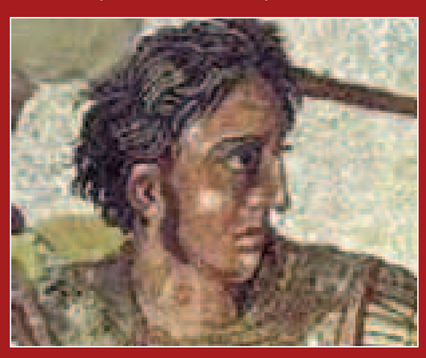




Развлекались древние солидно.

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЦАРЕЙ

Александр Великий родился 20 сентября 356 г. до н. э. в семье Филиппа II, царя Македонии, скромно считавшего себя потомком самого Геракла. Воспитание будущий король получил соответствующее – преподавал сам Аристотель. Когда юноше стукнуло шестнадцать, Филипп отправился в очередной поход, оставив сына ответственным за всю страну. Справился мальчик блестяще – подавил восстание во Фракии и основал там несколько городов. Полноправным правителем Александр стал в двадцать, сразу же устроив карательную экспедицию против восставших греков.



атмосферы добавляет изрядно. В целом, патентованные сражения с массой действующих лиц (движок по-прежнему переваривает до 64 тысяч юнитов, вот только полностью этот лимит пока не используется – компьютеры «простых пользователей» скулят и просят пощады) приятно ерошат волосы на затылке, заставляя вспомнить фильм «Троя». Позитивные ощущения от боевых столкновений особо крупных партий солдат еще никто не отменял. Граждан, бурчащих что-то об «угодничестве перед глупыми народными массами», следует развешивать по осинам за непонимание простейших правил компьютерно-игрового бизнеса.

АЛЕКСАНДР-ДЕНЬГИ

Экономическая система претерпела более чем радикальный фейс-лифтинг, вплотную приблизившись к классической схеме ***Age of Empires***. Во-первых, всем ресурсам была дарована абсолютная и окончательная неисчерпаемость, о которой наши нефтяные олигархи могут только мечтать. Ты отправляешь максимум крестьян к залежам полезных ископаемых и забываешь о проблеме ресурсообеспечения навсегда. Во-вторых, взашей выгнали все изощрения с рекрутами и прочими сложностями. Теперь ты просто строишь казарму и заказываешь в ней производство нужного типа юнитов. Что характерно, в тестировавшейся мной версии игры воины начинали автоматически производиться до бесконечности – только успевай строить дома. Возможно, кому-то подобная спартанская простота покажется скучной, мне же она пришлась по душе – разобравшись за пять



На защиту пирамид всем народом.



Древнегреческая статуя Свободы.


Военная геометрия.

минут с добычей и отстроив базу, ты можешь вплотную заняться делом военным. Чтобы еще больше ускорить переход от промышленно-производственной фазы к военно-грабительской, разработчики ввели институт наемников, покупаемых за звонкую монету и абсолютно необходимых для постоянно желающих от жизни чего-то еще полководцев.

АЙ ВОННА БИ Э ХИРО!

Военное дело подверглось не меньшим изменениям. Добрые дядечки из GSC, вняв призывам экзальтированных девиц, позволили резвиться на виртуальном поле брани самым настоящим героям. Исторические и не очень личности подсвечиваются конусом света а-ля прожектор с небес, имеют умопомрачительные параметры, приравнивающие одного такого бойца к толпе разъяренных боевых слонов, и отказываются собираться в группы больше трех – дальнейшее размножение этих удивительных существ непременно испортит баланс. Помимо экстраординарных личных качеств, известные исторические (и не очень) личности обладают пассивными и активными способностями, дающими неслабые бонусы оказавшимся поблизости войскам. Радиус действия этих «аур» (никого совершенно не смущает факт наличия сверхъестественного во вроде бы исторически-ориентированной игре) не слишком большой, поэтому знаменитых воителей приходится держать вблизи от места схватки. Тут возникает еще один нюанс – герои смертны, причем их смерть означает скоропостижный конец игры. Дело осложняет врожденная любовь этих товарищей кидаться в самое пекло и


Все готово к штурму. Ждем твоего приказа.





Правильные формы – залог успеха.

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЦАРЕЙ – 2

Закончив укреплять вертикаль власти в регионах, Александр Филиппович перешел к осуществлению куда более масштабной задачи – войне с Персией, которая в ту пору пыталась угнетать эллинов всеми возможными способами. Для благой цели борьбы с внешним врагом, Александр собрал армию в 30 000 пехотинцев и 5 000 всадников. Триумфальное шествие по стране-супостату началось в 334 г. до н.э. с победы на реке Граник. Затем недалеко от сирийского города Исс состоялось грандиозное сражение, в котором македонцы наголову разгромили персидского царя Дария III. Состоявшееся в сентябре 331 г. до н.э. еще одно сражение Дарий III опять бездарно проиграл, в последний момент ретировавшись с поля боя. Исход закономерен – настырные македонцы добрались до Персеполя, тогдашней столицы Персидской империи.



гибнуть там смертью храбрых. Мастодонтов приходится переводить в пассивный режим поведения и постоянно контролировать чтобы, не дай Бог, не ускакали драться. Еще одной функцией военачальников является формирование построений, причем для удобства играющих появился так называемый «макро-уровень», с помощью которого можно организовывать отдельные построения в глобальную линию фронта. Да и сами солдатики отнюдь не дураки – построенные в шеренгу воины перед атакой самостоятельно перестраиваются кто в клин, кто в дугу, кто в трапецию – это дает большие бонусы нападающим. На месте остался и невероятный боевой дух, причем его расчет ведется не только по отдельности для каждого солдата, но и для целого подразделения сразу. Модификаторы стандартны: потери подразделения, убитые враги, далее в том же духе. Все так же радуют глаз различные типы повреждений и различные же защиты от них, фактически насильно заставляющие комбинировать разнообразные типы юнитов.

МУЖИКИ И СЛОНИКИ

«Изюминкой» игры являются, конечно же, полевые сражения, в которых огромные толпы злых небритых мужчин истребляют друг друга со всей возможной жестокостью. Но даже среди этого праздника жизни отдельной строкой выделяются боевые слоники. Атака нескольких подобных шагающих крепостей для неподготовленного противника оборачивается самой настоящей катастрофой. Арендованные в зоопарках серые громадины на полном ходу расшвыривают оказавшихся не в том месте и не в то время



Сельская идиллия.



Мосты – стратегически важные объекты. Очень важные.


Кто-то явно прогадал с экономией на стенах.

противников, причиняя им страшные повреждения. Врезавшиеся в плотный вражеский строй милые хоботоносцы буквально за пару секунд рассеивают приготовившихся было драться воинов в разные стороны (наблюдавшие эту сцену у меня из-за плеча сотрудники GSC особо смачные моменты сопровождали гортанными воплями – и я их понимаю, зрелище действительно сказочное). Уцелевших вояк добивает сидящий на спине слона лучник. В комплект также входит адское количество здоровья. Думаю, не надо никому объяснять, в какие астрономические суммы влетает приобретение этих забавных зверюшек? К трехмерным нововведениям относят и осадные орудия – обойтись без штурмов городов игра про Александра Македонского никак не может, к тому же, право атаковать здания кроме них получили только лучники. Штурм протекает достаточно стандартно – к вражьим стенам подгоняется древняя артиллерия, и начинается обстрел до победного. Трехмерные стены красиво рушатся вместе с расположенными на них лучниками (которые, само собой, гибнут в страшных муках). Никаких иных способов взятия враждебных твердынь, к величайшему сожалению, продемонстрировано не было. Зато в отсутствие городов из катапульт можно обстреливать наступающие вражеские полки. Попавшее в гущу потных солдат каменное ядро производит эффект разорвавшейся атомной бомбы, вынося несчастных на счет раз. В бета-версии позволялось использовать метательные машины в качестве своеобразных снайперов – атакованные с максимальной дистанции выстрела враги совершенно не


Сейчас здесь будут грабить и насиловать.





Топ! Топ! В ногу! В ногу!

ТЕМНАЯ СТОРОНА СИЛЫ

Дарий III Кодоман жил в 379–330 гг. до н. э. и принадлежал к династии Ахеменидов. О его жизни ты уже успел составить представление из предыдущих врезок, но смерть его была куда любопытнее. В конце концов, бывшего властителя предали собственные поданные, нанеся ему смертельные раны. Плутарх пишет, что Александр застал Дария, лежащего на колеснице, «пронзенного множеством копий и уже умирающего». Дарий попросил пить, и Полистрат, один из македонян, принес ему холодной воды. Утолив жажду, царь персов сказал Полистрату: «То, что я не могу воздать благодарность за оказанное мне благодеяние, – вершина моего несчастья, но Александр вознаградит тебя, а Александра вознаградят боги за ту доброту, которую он проявил к моей матери, моей жене и моим детям. Передай ему мое рукопожатие». Едва вымолвив это, Дарий слабо пожал руку Полистрату и тотчас скончался.



реагировали на ущерб и продолжали изображать мирно стоящих поселян. Другие трехмерные юниты – водоплавающие корабли – также имеют сразу несколько забавных особенностей. Помимо дистанционных атак, корабли могут домогаться врагов персональными подводными фаллическими таранами, причем крупнотоннажные боевые суда всякую мелочевку разносят ими в щепки. Наличествует даже специальный таранный юнит, приспособленный только для этого вида атаки. Удачно атакованные боевые единицы красиво горят и тонут со всей полагающейся моменту драматичностью.

ПОДИ ТУДЫ, ПОДИ СЮДЫ

Интересные изменения постигли игровые миссии. Вместо одной глобальной задачи в них даются этакие квесты, выполнение одного из которых влечет за собой выдачу следующего. Всего таких заданий может быть до шести на миссию. Скажем, в бета-версии в одной из битв передо мной была поставлена задача разбить фланг огромного вражеского войска. После того, как я успешно разгромил противника, гонец сообщил об обнаруженном обозе в глубоком тылу врага, куда мне предлагалось немедленно отправиться. Причем все эти поползновения приходилось аккуратно проводить на виду у огромной персидской группировки, которая в случае чего могла в мгновение ока раздавить мой отчаянный отряд. Кроме обязательных для прохождения квестов будут еще и дополнительные, выполнение которых сильно поможет в труде и обороне. К этому добавляются скриптовые сцены, в которых главные герои ведут неспешные ученые беседы с обещанием страха,



Свой лагерь нужно защищать в обязательном порядке.



Гарнизон в башнях у моста падет первым.



Как здесь все мирно, так и хочется предать огню!

ненависти и кровной мести во вражеской столице. То есть, проще говоря, появился некий базирующийся на кинофильме сюжет, придающий всему происходящему определенную долю осмысленности. Для наглядного отображения успехов в завоевании Древнего мира появилась глобальная карта – вещь, по сути, бесполезная (ни о какой нелинейности речи не идет), но до крайности славная – невыразимо приятно смотреть на окрашивающиеся в твой цвет новые территории. Кроме фильмово-исторической кампании за македонцев существует еще 4 кампании за другие народы, построенные по принципу «а что, если». Альтернативная история на марше, в которой при умелой игре персами можно разгромить греческие силы и значительно продлить срок существования угасающей Персидской империи.

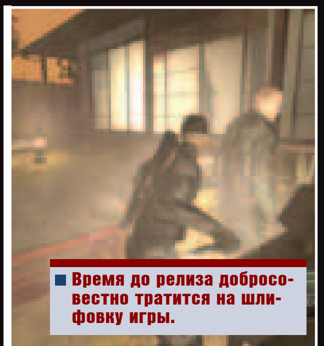
THE DEVELOPERS'S DREAM

Итак, мы стали свидетелями нового явления под названием «мечта разработчика» – солидный издатель приносит в клювике заказ, охапку денег под него, плюс громкую лицензию, практически стопроцентно гарантирующую хорошие продажи игры. Довольными останутся все – игроки получат в личное пользование эффектную стратегию «по мотивам», издатель – качественный продукт, который не стыдно продавать в лучшие дома Нью-Йорка и Парижа, другие девелоперские фирмы – обнадеживающий пример, подтверждающий взрослость «нашей» индустрии. Первая ласточка уже вылетела, и ее не остановить. Какой будет идущая за ней след в след весна?



Слоны идут на север!

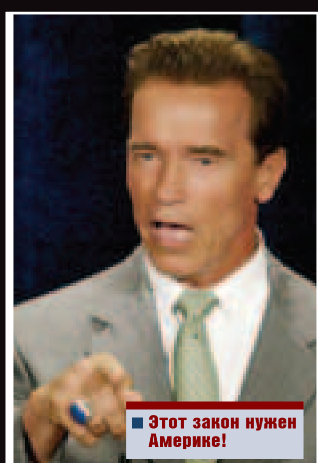
Текст: Иван Гусев, Иван Закалинский



■ Время до релиза добросовестно тратится на шлифовку игры.

Спешим расстроить всех тех, кто начал откладывать денежки на покупку ***Splinter Cell: Chaos Theory*** в качестве подарка себе на Новый год. Волевым решением издателя, **Ubisoft**, релиз игры отодвинут на март 2005 года. Компания объясняет странный поступок желанием выпустить игру для всех платформ одновременно. Есть и другая, замалчиваемая причина – в предновогодний период прилавки ломятся от хитовых игр. В марте же у Chaos Theory будет совсем немного конкурентов, так что денежки весенними ручейками потекут на счета Ubisoft.

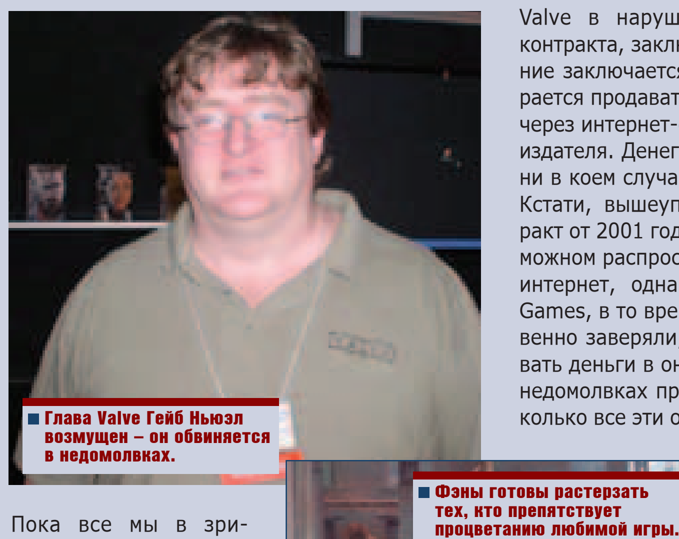




■ Этот закон нужен Америке!

Мы уже рассказывали о том, что политик, моралист и борец с компьютерными играми **Лиланд Йи** (Leland Yee) сумел протолкнуть свой законопроект в сенат Калифорнии и заручиться поддержкой старперов. От вступления в силу законопроект отделяла только подпись губернатора Арнольда Шварценеггера (Arnold Schwarzenegger). За терминатором не заржавело – и закон приняли. Впрочем, закон всего лишь заставляет продавцов игр размещать на видном месте в магазинах плакаты, объясняющие систему рейтингов ESRB.

VALVE РАЗРУГАЛАСЬ С SIERRA



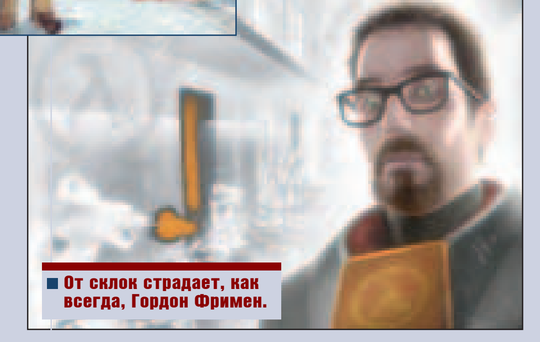
■ Глава Valve Гейб Ньюэл возмущен – он обвиняется в недомолвках.

■ Фэны готовы растерзать тех, кто препятствует процветанию любимой игры.

Пока все мы в зрительном зале с нетерпением ждали ***Half-Life 2***, за кулисами вовсю кипели нешуточные страсти. Еще 14 августа 2002 года компания **Valve Software** подала в суд на своего издателя **Sierra Entertainment**. Причина? Sierra без спроса распространяла игры Valve в интернет-кафе как на территории США, так и за пределами страны. По мнению создателей ***Half-Life***, издатель нарушил их авторские права, а потому требование сатисфакции и денежной компенсации вполне логично.

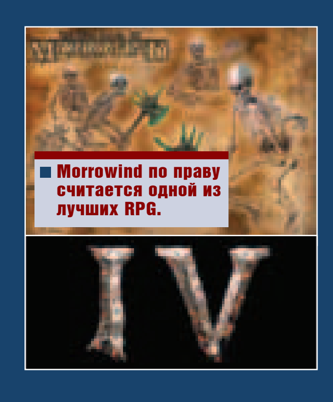
Sierra вместе со своим «хозяином» **Vivendi Universal Games** в долгу не остались и подали ответный иск, в котором обвинили Valve в нарушении условий издательского контракта, заключенного в 2001 году. Нарушение заключается в том, что разработчик собирается продавать Half-Life 2 и другие свои игры через интернет-сервис Steam, минуя законного издателя. Денег хочется всем, и такой расклад ни в коем случае не устраивает VU Games.

Кстати, вышеупомянутый издательский контракт от 2001 года включал в себя статью о возможном распространении проектов Valve через интернет, однако, по словам адвокатов VU Games, в то время разработчики Half-Life клятвенно заверяли, что не собираются зарабатывать деньги в онлайне. Sierra обвинила Valve в недомолвках при составлении контракта. Насколько все эти обстоятельства повлияют на решение судьи **Томаса Зилли** (Thomas Zilly) покажет разбирательство, намеченное на март 2005 года. Надеемся, суды никак не повлияют на дальнейшую судьбу Half-Life 2, и здравый смысл восторжествует.



■ От склок страдает, как всегда, Гордон Фримен.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION ЖДЕТ НАС



■ Morrowind по праву считается одной из лучших RPG.

Bethesda Softworks наконец-то перестала трепать нервы общественности сказками о новом расчудесном проекте и заявила прямым текстом: ***The Elder Scrolls IV*** будет! Четвертая часть знаменитого ролевого сериала получила звучный подзаголовок ***Oblivion* – «Забвение».**

The Elder Scrolls IV: Oblivion выпустят для всех мыслимых платформ, включая консоли нового поколения (за графику, полагаем, теперь можно не беспокоиться). Игровая вселенная несколько уменьшится по сравнению с третьей частью. Наслаждаться живописным провинциальным пейзажем поможет вид от первого лица.

Сюжет The Elder Scrolls IV закручен вокруг неисчислимого количества порталов, открывшихся из демонического мира. Император спасался от наемных убийц через тайный лаз, ведущий прямиком в тюремную камеру, куда бросили нашего alter ego. Он успел отдать ему некий амулет и пал от кинжала убийцы. Задача игрока – передать амулет нужному человеку, а тот уж как-нибудь спасет весь мир.

Oblivion находится в разработке с 2002 года. Учитывая опыт Bethesda Softworks в создании первосортных ролевых игр, игра обещает быть не хуже великого ***Morrowind***.



■ В Oblivion графика должна быть еще реалистичнее, чем в Morrowind.

Акелла

ЛЕЗВИЕ СМЕРТИ
Изгнанник

Banita

Mythora

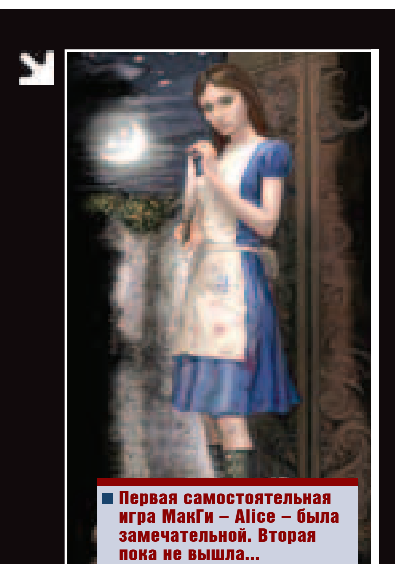
В далеком будущем человечество покинет Землю и расселится по окрестностям галактики, оккупировав подходящие для жизни планеты... Главный герой этой ролевой игры, обычный дровосек, почти ничем не отличается от всех прочих жителей родной деревни. Кроме одного - он не помнит ничего из своего прошлого. Его, лежащего без чувств в лесу, нашел и привел в деревню местный шаман. Но вот прошло время, и наш герой внезапно начал страдать от огромного количества нахлынувших на него воспоминаний...

- Огромный игровой мир - четыре континента, пятьсот локаций.
- Необычный сценарий - игры начинается как фэнтези, плавно переходя в научную фантастику.
- Разнообразие оружия и брони - от деревянных дубинок до гранатометов.
- Инновационная система сражений и магии.

frontline



Akella



Первая самостоятельная игра МакГи – Alice – была замечательной. Вторая пока не вышла...

Пару лет назад **Америкэн МакГи** (American McGee) с большой помпой объявил о создании компании **Carbon6**. Увы, в большой бизнес она так и не пробилась, отныне занимается лишь продвижением «алисообразной» игры ***American McGee's Oz***. МакГи удачно продал права на экранизацию незавершенной игры кинокомпании **Walt Disney Pictures**. Проект заморожен до тех пор, пока Disney не начнет снимать фильм. Примерно тогда же выйдут книга МакГи и настольная ролевая игра, действие которой разворачивается в мире Oz.



Козырь VU Games – Half-Life2. Козырь Konami – MGS3.

Недавно **Vivendi Universal Games** объявила о финансовых потерях за год в 111 (!) миллионов евро. В компании надеются поправить ситуацию с выходом ***Half-Life 2***. Кроме того, VU Games заключила соглашение с компанией **Konami**, которая станет распространять ее игры в Японии. Руководство Konami уверяет, что довольно договором, однако куда больше его волнует судьба собственного проекта – ***Metal Gear Solid 3: Snake Eater***. Версия для PS 2 выйдет в Японии 19 декабря. Персональщиков просили запастись терпением.

DOOMАТЬ НАДО!



Со спецэффектами в Doom 3 должен быть полный порядок.

Как считаете, похожа эта блондинка на ученого?

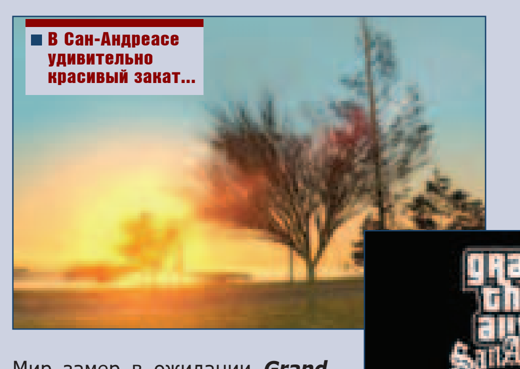
Карл Урбан во «Властелине колец» смотрелся внушительно.

С тех пор как лицензия на экранизацию ***Doom*** перешли от кинокомпании **Warner Bros**. к **Universal Pictures**, работа ведется стахановскими темпами. Братцы Уорнеры полтора года бились с игрой, но так и не смогли придумать, как из ЭТОГО сделать кино. А в Universal Pictures смогли. Режиссера-новичка **Энда МакКэллиона** (Enda McCallion) заменили польским профессионалом **Анджеем Бартковяком** (Andrzej Bartkowiak), который известен боевиками «Ромео должен умереть» и «Сквозные ранения».

Проясняется и ситуация с актерским составом фильма. Рестлер **Дуэйн «Скала» Джонсон** (Dwayne Johnson) довольствуется лишь второстепенной злодейской ролью. **Розамунд Пайк** (Rosamund Pike), сыгравшая шпажистку в «Умри, но не сейчас», получила главную женскую роль – красавицы-ученого. Ну а Джоном Гриммом, бравым командиром спецназовцев, присланным на марсианскую станцию, будет **Карл Урбан** (Karl Urban). Новозеландский актер с мужественной внешностью пока не примелькался, хотя на его счету участие в таких фильмах, как «Превосходство Борна», «Хроники Риддика» и саге «Властелин Колец».

Съемки начались в октябре в Праге. Если не случится форс-мажор, в кинотеатры фильм угодит 5 августа. На удачу держим пальцы скрещенными.

САН-АНДРЕАС ЖДЕТ ТУРИСТОВ



В Сан-Андреасе удивительно красивый закат...

Мир замер в ожидании ***Grand Theft Auto: San Andreas***. Некоторые чрезмерно возбудимые личности уже называют релиз очередной игры серии GTA «величайшим событием в истории видеоигр» и не сомневаются в установлении нового рекорда продаж.

Издатель San Andreas, компания **Take-Two Interactive Software,** опубликовал финансовый отчет за третий налоговый квартал. Всего за три месяца компания потеряла 14 миллионов долларов, и причину тому аналитики видят исключительно в задержке выхода новой части GTA. Впрочем, потери никак не сказались на курсе акций компании. Октябрьская премьера San Andreas для PS 2 настолько взбудоражила умы финансовых воротил, что акции издательства поднялись в цене до 33.67 доллара за штуку.

Если приставочники уже давно обвели маркером в календаре дату 26 октября, то персональщики лишь недавно узнали, когда их ждет знакомство с San Andreas. Ответ отыскался в том же финансовом отчете Take-Two. Там, черным по белому, значилось: PC-версия Grand Theft Auto: San Andreas появится во всех аптеках в третьем финансовом квартале 2005 года (то есть в промежутке с 1 мая по 31 июля 2005-го). Ждать осталось совсем недолго.



...И очень беспокойные ночи.

Акелла

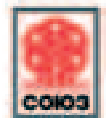
Порт Рояль 2

Port Royale 2

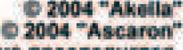
Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь

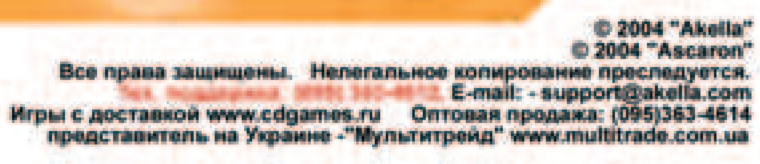
- Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с милыми домиками, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!
- Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;
- Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!
- 16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;
- Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.

STRATEGY ASCARON LINE

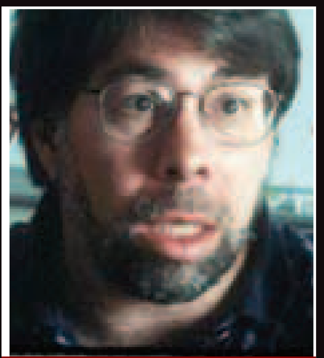












В 1985 году Возняк за заслуги получил медаль из рук президента Рейгана.

Живая легенда, один из основателей компании **Apple Computer**, **Стив Возняк** (Steve Wozniak), заинтересовался компьютерными играми, где используется жестикуляционный ввод. При помощи видеокамеры, реагирующей на движения геймера, в игровой процесс добавляются новые ощущения. Возняк вступил в консультативный совет **Eye Games**, небольшой калифорнийской компании, поставляющей «волшебные камеры» и программное обеспечение к ним. Ближе к Рождеству компания намерена огласить славное имя своего главного партнера. Начинаем гадать, кто это будет: **Electronic Arts**, **Microsoft**, **Ubisoft**...



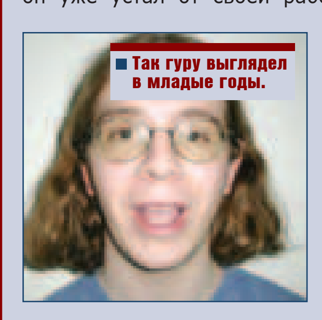


Пролетая над селом Гадюкино...

Красная акула возвращается! Речь не о хищнике-мутанте, речь о сиквеле вертолетной аркады «***Красная акула***», созданной компанией **G5 Software** и выпущенной в 2002 году. Друзья, путешествуйте во времени на боевом вертолете Ка-50, и вам не придется скучать. Масштабные воздушные бои, спасательные операции и разведывательные миссии, много оружия и целых три вертолета в распоряжении игрока – все это предлагает «Красная акула 2». Разработкой занята питерская студия **HBM**. В магазины игра «залетит» в первом квартале 2005 года.

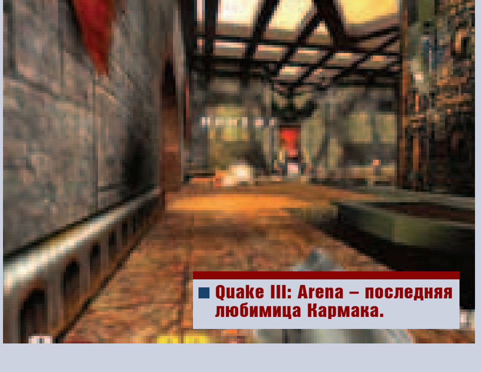
ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА КАРМАКА

Великий **Джон Кармак** (John Carmack) засобирался на пенсию. Мужику всего 34 года, а он уже устал от своей работы. Впрочем, в быстро растущей и постоянно меняющейся игровой индустрии, год идет за два, так что у ветерана геймдева стаж набрался приличный. Новый, пока еще неанонсированный шутер от **id Software**, создаваемый на движке ***Doom 3***, может стать последней игрой, над которой потрудился программист Кармак. Обычно id делает игру четыре года, но на этот раз Джон хочет уложиться в два.



Так гуру выглядел в младые годы.

Для ухода накопилось множество причин. Кармак мечтает больше времени проводить с семьей, а то жена Анна и сын Кристофер видят его только по утрам. Джон признается, что игровая индустрия опостылела ему. Последней игрой, в которую он «рубился» без устали, была ***Quake III: Arena***. По долгу службы гуру пробует на вкус игры компаний-конкурентов, но ни одна из них не зацепила его по-настоящему.



Quake III: Arena – последняя любимица Кармака.

Кроме того, Кармак всерьез увлекся ракетостроением. Недавняя неудача – созданная им ракета разбилась – не сильно расстроила Джона. Очень уж хочется ему получить 10 миллионов долларов за частный звездолет – столько обещает уплатить счастливчику крупный неправительственный фонд. Потому Кармак все больше времени проводит в своей компании **Armadillo Aerospace**. Возможно, оно и к лучшему, что Кармак решил уйти на покой. Игры ему наскучили. С таким настроением шедевр не сваяешь.



В свободное время Кармак строит ракету.

ДОЛЖОК ОСТАЛСЯ

После того как издательство **Acclaim** пошло по миру, осталось немало бесхозных, но весьма перспективных проектов. Часть из них, чья разработка велась на деньги умирающей компании, очевидно, так и не увидит свет, однако несколько игр, которых банкротство Acclaim застало в стадии бета-тестирования, благополучно доберутся до полок магазинов. Совсем недолго пробыл без издателя гоночный симулятор ***Juiced***. Британская студия **Juice Games** финансировалась не Acclaim, а независимым шотландским агентством **Fund 4 Games**, что позволило не прерывать работ над игрой. После серии переговоров, права на издание Juiced приобрела компания **Take-Two Interactive Software**. Сделка составляет 8 миллионов и 125 тысяч долларов. Четыре с половиной «лимона» получит Fund 4 Games, а остальное – компания **GMAC**, главный кредитор Acclaim.



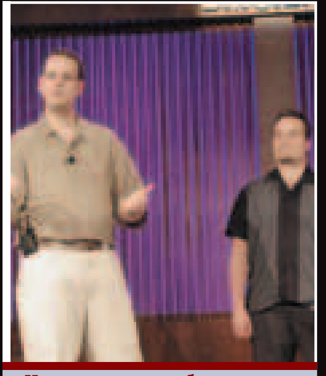
Нас не догонят!

Что касается ***The Bard's Tale***, ролевой игры с прекрасной родословной, то на нее позарилось издательство **THQ**. Консольные версии игры должны поступить в продажу в ноябре, тогда как на «персоналке» бард выйдет лишь следующей весной.

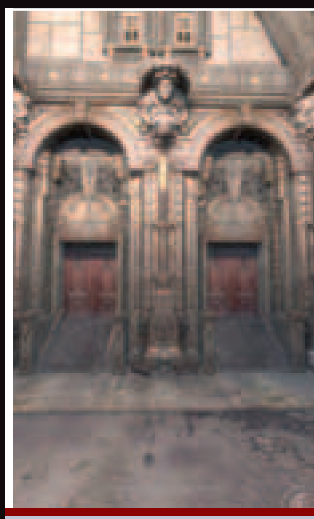


Бард не остался без дома.


Акелла
THE BOSS: LA COSA NOSTRA
Крестный отец
честь семьи
Heksplex Entertainment
На дворе двадцатые годы. Нью-Йорк, как и многие другие города, находится во власти гангстеров. В этом мире вам предстоит стать самым настоящим Крестным отцом. Расправляйтесь с конкурентами, развивайте способности любимого гангстера и заставьте всех гнуть спину ради вас и вашего счета в банке!
Шикарная трехмерная графика - город выглядит как настоящий!
Уникальная комбинация стратегии, менеджмента и RPG.
Играйте против полицейских, мирных и не очень граждан, а также расправляйтесь с другими маленькими гангстерами, которые зря возомнили, что они большие.
Сетевой режим игры до 8 игроков через TCP/IP, LAN и Интернет
HanbitSoft
СОЮЗ
М.Видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
© 2004 "Akella", © 2004 "HanbitSoft", © 2004 "Heksplex Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла

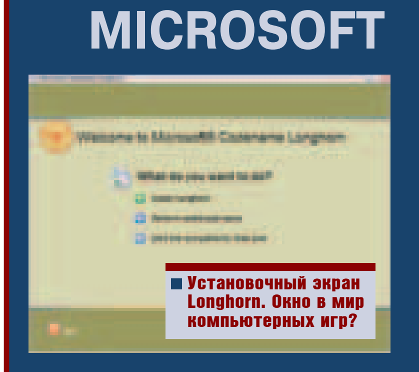

Музика вещает о добром и вечном.

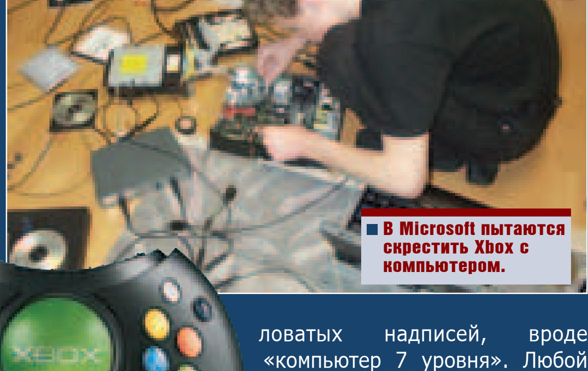
Удачную покупку сделал знаменитый разработчик ролевых игр **BioWare Corp**. Компания приобрела для своих будущих проектов лицензию на использование движка **Unreal 3** – пожалуй, самого продвинутого на данный момент фундамента для «строительства» компьютерных игр. Согласно заявлению исполнительного директора BioWare, **Рэя Музики** (Ray Muzyka), революционные возможности движка используют для создания пока еще необъявленного проекта, предположительно в жанре RPG.


А теперь представь, какую можно сделать RPG на таком движке.

В то же время, BioWare продолжает разработку своего собственного движка, который, возможно, и не превзойдет творение **Epic Games**, зато лучше отвечает требованиям разработчика. Обе компании не скрывали радости по поводу сделки. BioWare наложила лапу на продвинутую технологию, Epic же довольна тем, что ее движок начинает набирать популярность и приносить компании первые зеленые плоды с нарисованными на них американскими президентами.

НАПОЛЕОНОВСКИЕ ПЛАНЫ MICROSOFT


Установочный экран Longhorn. Окно в мир компьютерных игр?


В Microsoft пытаются скрестить Xbox с компьютером.

А также грозятся подружить компьютер и геймпад.

Корпорация **Microsoft** решила поделиться с общественностью своими планами относительно новой операционной системы **Longhorn** (ее выход намечен на 2006 год) и сближению компьютера и приставок. Прежде всего, Microsoft намерена максимально упростить процесс «посвящения» новичков в мир компьютерных игр. Для этого подписаны договоры с крупнейшими производителями «железа» на выпуск стандартизированных компьютеров. Будет введено примерно 10 уровней мощности компьютера. Начинающему игроку не придется выбирать себе процессор, видеокарту и прочие «аксессуары» – достаточно просто определиться с уровнем «крутости» компьютера. Отсюда следует другое нововведение: публикация на коробках с играми помимо обычных системных требований, незамысловатых надписей, вроде «компьютер 7 уровня». Любой сможет сориентироваться в возможностях своего компьютера, если их выразить не в гигагерцах и мегабайтах оперативной памяти, а простых цифрах, от одной до десяти.

Также в планы Microsoft входит изменение процесса установки игр. В идеале ситуация видится так: сунул в привод CD с игрой и сразу же начал мочить виртуальных монстров. Не забыта и совместимость между PC и Xbox – начиная от возможности использовать джойстик от приставки с компьютером и заканчивая унифицированным языком написания игр для обеих платформ.

На первый взгляд, геймеров ждет расчудесное будущее, однако нюансов не избежать. Какие проблемы принесут унификация и упрощение – это мы узнаем уже через пару лет.

КТО ЗВАЛ ДЮКА?! ЩА, КАК ВЫЙДУ!


Хорошая игра была Duke Nukem 3D. А DNF не повезло с названием.

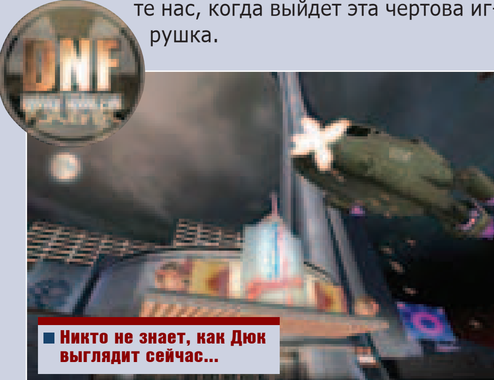
Главный долгострой из всех долгостроев ***Duke Nukem Forever*** вновь оказался в центре внимания. И снова – ноль информации, только слухи. Глава **Take-Two Interactive Software Рич Роэдел** (Rich Roedel), выступая на публике, обмолвился о ходе разработки DNF: «Парни используют технологию ***Doom 3***...» Этого было достаточно для того, чтобы все зашептались: студия **3D Realms** переключилась на движок Doom 3. Новость ураганом промчалась по Интернету с пометкой: «3D Realms отмалчивается». В тот же день директор студии **Джордж Бруссар** (George Broussard) выступил с едким заявлением:

- *«Похоже, надо кое-что прояснить. Мы не используем движок Doom 3 для Duke Nukem Forever. Я получил письмо с просьбой прокомментировать слух в 10 утра, а через полчаса новость уже появилась в Сети. Простите меня, но я был занят другими делами и попросту не успел ответить на письмо».*

Бруссар напомнил, что DNF разрабатывается на собственном движке 3D Realms, созданным с нуля. Когда его спросили, почему же глава Take-Two Interactive ляпнул о Doom 3, Джордж развел руками:

- *«Понятия не имею. «Картинка» похожа, наверное, потому и спутал».*

Других новостей о Дюке нет. И не спрашивайте нас, когда выйдет эта чертова игрушка.



Никто не знает, как Дюк выглядит сейчас...

■ Слабо в таком костюме по Красной Площади прогуляться?

Оригинальный конкурс придумала компания **NCsoft** для фэнов ее сверхпопулярной онлайновой забавы ***City of Heroes***. Приурочен он ко всем любимому празднику Хэллоуин. Суть конкурса: прислать организаторам конкурса фотографию себя, любимого, облаченного в костюм своего героя из City of Heroes. Находиться во время съемки надо в людном месте. В качестве призов NCsoft заявила цифровые плееры iPod, видеокарты GeForce 6800 Ultra и различные внутриигровые бонусы. Уже начал жалеть, что нарядил своего героя в обтягивающие лосины? Поделом!

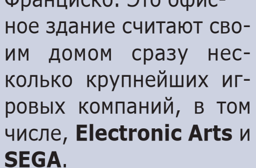


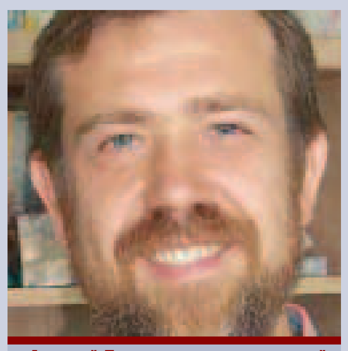
■ Движок этих парней получил неплохую рекламу.

Либо это очередная попытка **3DRealms** убедить нас, что ***Duke Nukem Forever*** все еще находится в разработке, либо они действительно пытаются доделать знаменитый долгострой. Компания объявила о подписании соглашения со шведским разработчиком физического движка **Meqon** об использовании его в DNF. **Джордж Бруссар** (George Broussard) объясняет решение тем, что из всех рассмотренных компанией физических движков *Meqon* оказался наиболее простым в управлении и обладает лучшими скоростными характеристиками.

С НЕБА ЗВЕЗДОЧКА УПАЛА…

Индустрия электронных развлечений обзавелась собственным «Оскаром». Подобное стало возможным благодаря инициативе компании **Sony Entertainment**, учредившей награду **Walk of Game**. Это – альтернатива голливудской Walk of Fame (говоря по-нашему, Аллеи славы Голливуда). Номинаций всего две: «Игра / персонаж» (сюда попадают только самые достойные игры и киберзвезды) и «За достижения жизни» (здесь кучкуются именитые разработчики, изменившие мир своими революционными или эволюционными идеями). Четыре победителя в первой номинации и двое во второй удостоятся напольных стальных звезд. Аллея славы появится в **Metreon**, роскошном бизнес-центре Sony Entertainment, расположенном в Сан-Франциско. Это офисное здание считают своим домом сразу несколько крупнейших игровых компаний, в том числе, **Electronic Arts** и **SEGA**.





■ Алексей Пажитнов – единственный представитель России на празднике игровой индустрии.



■ Шигеру Миямото припомнили и Mario и Zelda.



■ «Давайте познакомимся. Это я создал The Sims!»

– *Walk of Life платит дань уважения индустрии, оказавшей колоссальное влияние на поп-культуру,* – заявляет **Эва Миранда** (Eva Miranda), главный менеджер Metreon. – *Мы счастливы, что можем чествовать главные иконы мировой игровой индустрии.*

Итак, кого же видные игровые журналисты номинировали на Walk of Game? В номинации «Игра/персонаж» соревнуются **Donkey Kong**, ***Doom***, ***Final Fantasy***, ***Grand Theft Auto***, ***Half-Life***, ***Halo***, **Lara Croft *(Tomb Raider)***, **Link *(The Legend of Zelda)***, **Mario**, **Master Chief *(Halo)***, **Max Payne**, ***Mortal Kombat***, **Ms. Pac-Man**, ***Myst***, **Pac-Man**, ***Parappa the Rapper***, **Pong**, ***Resident Evil***, **Ryu *(Street Fighter)***, ***Sonic the Hedgehog***, ***Star Wars***, ***Street Fighter***, ***Tetris***, **Yorda *(Ico)*** и ***Zelda (The Legend of Zelda)***. Заметили в перечне творение нашего земляка **Алексея Пажитнова *Tetris***? То-то же!

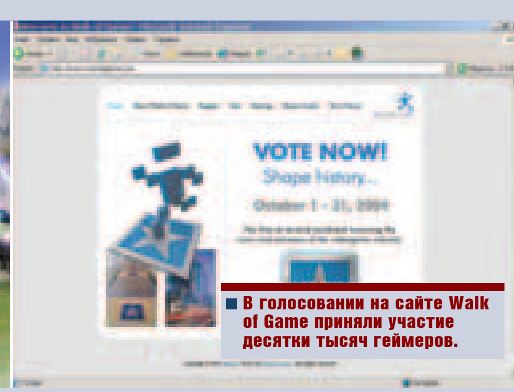
В номинации «За достижения жизни» столкнутся **Нолан Башнелл** (Nolan Bushnell) – ***Pong***, **Шигеру Миямото** (Shigeru Miyamoto) – ***Donkey Kong***, ***Mario*** и ***Zelda***, **Сид Мейер** (Sid Meier) – ***Pirates!***, ***Red Storm Rising*** и ***F-10 Stealth Fighter***, ***Уилл Райт*** (Will Wright) – ***Sim City*** и ***The Sims*** и **Ю Судзуки** (Yu Suzuki) – ***Outrun***, ***Shenmue*** и ***Virtua Fighter***.

Победителей объявят в конце ноября, а стальные звезды украсят бизнес-центр Metreon лишь в следующем году. Лучших из лучших выбирают, конечно же, сами геймеры. Пока, по результатам онлайнового голосования на сайте Walk of Game (http://www.walkofgame.com) лидируют Halo (17,5%) и Шигеру Миямото (41,9%). Инициатива Sony Entertainment нашла горячий отклик в сердцах приставочников, и консольные проекты пока лидируют с большим отрывом. Лучший результат среди PC-релизов показывает Half-Life (4%, 9-е место, сразу за Ежиком Соником). Doom занимает 11-е место, а Лара Крофт – вообще 17-е (1,4 %). Уилл Райт в своей номинации на третьем месте, чуть-чуть уступая основателю **Atari** Нолану Башнеллу. Мейеру звездочка, похоже, не светит...

Впрочем, еще не все потеряно. Если вы купили номер **«PC ИГР»** в конце октября, у вас есть шанс повлиять на расстановку сил. Голосование еще не окончено! Посмотрим, кто будет смеяться последним!



■ Похоже, первая игра для Xbox станет первой, получившей звезду почета.



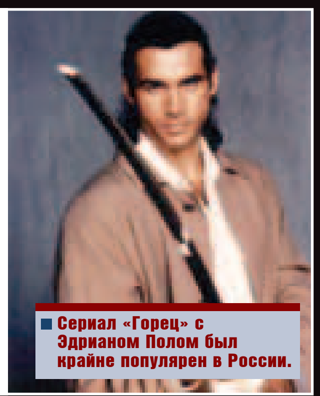
■ В голосовании на сайте Walk of Game приняли участие десятки тысяч геймеров.


Акелла
CODENAME:
PANZERS
PHASE ONE
Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны - кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве потребуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ
Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
Детально смоделированные повреждения юнитов.
Четыре режима многопользовательской игры.
cdv
Stormregion
СОЮЗ
М.Видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
© 2004 "Akella", © 2004 "CDV", © 2004 "Stormregion"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Акелла


Судьба *Xpand Rally* пока под вопросом.

Что может быть для компании-издателя **Strategy First** хуже обрушившегося на нее банкротства? А вот есть кое-что! Лишая компанию последней надежды на выживание, из-под ее крыла выпорхнул подотчетный разработчик **Techland**. Ранее в рамках взаимного сотрудничества компании выпустили halo-образный шутер ***Chrome***. В ближайшем будущем тандем должен был разродиться гоночным проектом ***Xpand Rally***. Банкротство поставило под вопрос судьбу игры, и польские разработчики предпочли уйти, не попрощавшись. Теперь Techland ищет нового издателя в Северной Америке, а SFi тихо умирает.




Сериал «Горец» с Эдрианом Полом был крайне популярен в России.

Ты наверняка знаком с фильмами или телесериалом «Горец», в котором бессмертные супервоины искали друг друга по всему миру. Когда один горец находил другого, то сносил ему мечом башку и впитывал энергию. В живых, как известно, должен остаться только один. Так вот, к 20-летию со дня выхода первого «Горца», положившего начало торговой марке, приурочен выпуск игры «по мотивам». Заниматься ее созданием будет компания **SCi Games**. Разработчик клятвенно обещает следовать атмосфере оригинального фильма и расширить горскую вселенную.

NIVAL СПОСОБСТВУЕТ ДЕЛУ СВЕТА


Почивая на лаврах, Лукьяненко спокойно покуривает.

После феноменального успеха российского блокбастера «Ночной дозор» не было сомнений: скоро все это мы увидим на мониторах компьютеров. Писатель **Сергей Лукьяненко** мимоходом обмолвился о целой линейке игр по мотивам его произведений. Права на «игроизацию» «Ночного дозора» приобрела компания **«Новый диск»**. Но мало кто догадывался, что созданием проекта займется лучший российский разработчик **Nival Interactive**!

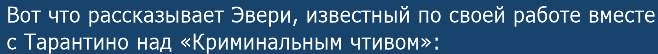
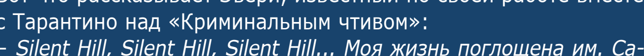
*– **«Ночной дозор»** – современная тактическая ролевая игра, действие которой разворачивается во вселенной одноименного фильма и литературной трилогии Сергея Лукьяненко,* – сказано в официальном пресс-релизе, «разрешенном к распространению, как способствующем делу Света».

Сюжет игры, релиз которой запланирован на весну 2005 года, тесно переплетен с сюжетом фильма «Ночной Дозор 2». Технологической основой для игры послужит усовершенствованная версия краснознаменного движка ***«Операции Silent Storm»***.


«Ночной дозор» варят на движке *«Операции Silent Storm»*.

Широкое использование образов и персонажей фильма и книг позволяет игроку с головой окунуться в противостояние Светлых и Темных. Арбат, гостиница «Космос», станции метро, московские дворики – в любой момент знакомые места могут стать местом решающей битвы добра и зла. Ты – сотрудник Ночного дозора и ты защищаешь людей от тех, кто называет себя Темными. Одно из самых магических мест боя в игре – Сумрак. Входящий в него Иной значительно усиливает свои магические способности. Однако, находясь в сумраке, маг постепенно теряет жизнь, так что – кричим хором – ВСЕМ ВЫЙТИ ИЗ СУМРАКА!

Какой же Ночной дозор без Антона Городецкого?! В игре он тоже будет.

ФЭНЫ SILENT HILL ДЕЛАЮТ КИНО


Роджер Эвери признается, что малость помешался на SH.

Четырехсерийный ужастик ***Silent Hill*** медленно, но верно движется по пути в кинотеатры. Фильм был анонсирован год назад. Тогда же на пост режиссера был утвержден француз **Кристоф Ган** (Christophe Gans), режиссер «Братства волка». За минувшие 12 месяцев и Ган и сценарист **Роджер Эвери** (Roger Avary) превратились в преданных фанатов серии **Konami**. Вот что рассказывает Эвери, известный по своей работе вместе с Тарантино над «Криминальным чтивом»:

А вдруг у Гана получится фильм уровня Pulp Fiction?

*– Silent Hill, Silent Hill, Silent Hill... Моя жизнь поглощена им. Саундтрек к SH 2, графическая новелла, арты фэнов и, конечно же, сами игры. По вечерам я снова и снова играю в **Silent Hill 2** (моя любимая часть), а затем смотрю фильмы, которые дает мне Кристоф, чтобы я лучше прочувствовал атмосферу Silent Hill. В 10 утра машина забирает меня из дома и везет в офис, где я и Кристоф работаем вместе. Мы пишем сценарий. В офисе есть PS 2 и в свободное время мы играем. Лучшей организации процесса сочинения у меня еще не было.* Сценарий близится к финишу, а потому Эвери умоляет фэнов серии перестать присылать ему свои версии сценария. Премьера фильма запланирована на 2006 год.


Silent Hill 2 – любимая часть сценариста.

Акелла

ТРАНСПОРТНЫЙ ОЛИГАРХ

TRANSPORT GIANT

JoWooD Productions

Середина XIX века - эпоха стремительного развития промышленности и торговли, время роста городов и массового образования фабрик и мануфактур. Вы начинаете игру руководителем маленькой транспортной фирмы в 1850-м и заканчиваете уже в двадцать первом веке - под вашим умелым руководством компания может стать лидером грузовых и пассажирских перевозок наших дней!

- Два массивных сценария и огромное количество отдельных миссий для Европы и США.
- Более 130-ти транспортных средств, начиная от паровозов и заканчивая вертолетами.
- Подробный контроль маршрутов и графиков перевозок.
- Реалистичная экономика.



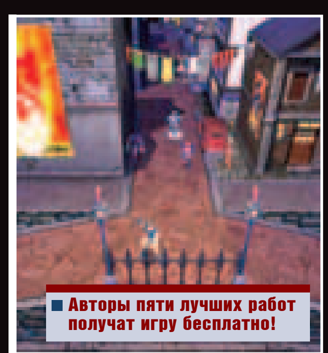
Akella



Alias – одна из последних игр, выпущенных Acclaim. Большая неудача.

Дела у успешного в свое время издателя **Acclaim** идут из рук вон плохо: дошло до того, что в начале сентября компания объявила себя банкротом. На спасение утопающего пришел бывший главный управляющий Acclaim, **Род Казинс** (Rod Cousens). Совместно с компанией **Europlay Capital Advisers LLC** он приобрел два подразделения Acclaim. Казинс также заимел права на часть проектов обанкротившейся компании. Всего под начало Казинса поступило 160 человек, которых объединят в новую студию. Управлять ей станет сам Род.





Авторы пяти лучших работ получат игру бесплатно!

Irrational Games объявила общее собрание супергероев. Новая акция студии, завершающей разработку ***Freedom Force vs. the Third Reich***, нацелена на фэнов серии. Чтобы принять участие в конкурсе, надо придумать имя супермену, дать ему некую суперсилу и коротенько описать его костюмчик и биографию. Набросок персонажа желателен, но необязателен. Супергерой, признанный «иррационалами» лучшим, попадет в FFVTR. Работы принимаются по адресу http://www.freedomfans.com/contest до 15 ноября. Сама игра выйдет в марте 2005 года.

THE SIMS 2 ЦВЕТУТ И ПАХНУТ

Маленькие человечки продаются большими тиражами.

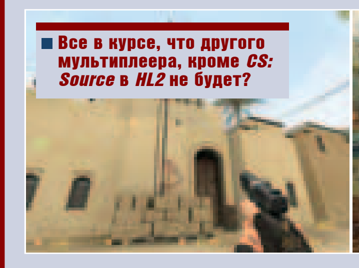
The Sims 2, продолжение всемирно любимого симулятора жизни, нынче находятся на пике популярности. Красноречивее всех говорят продажи игры. За первые 10 дней с момента релиза виртуальные человечки компании **Electronic Arts** разошлись суммарным тиражом в 1 миллион копий (причем половину коробок с игрой раскупили в Европе). Более удачного начала продаж, чем в случае с The Sims 2, компания не знала за все 22 года своего существования.

Но это еще не все. За The Sims 2 взялась **Rooster Teeth Productions** – команда, ответственная за создание популярного интернет-сериала **Red vs. Blue**, представляющего собой оцифрованные фильмы, записанные на движке *Halo*. Перейдя от шумного шутера к тихому симулятору жизни, Rooster Teeth не собираются изменять традициям, так что никуда не денутся ни искрометный юмор, ни забавные сюжетные повороты. Команда юмористов-затейников напоминает: благодаря продвинутой системе создания персонажей и записи фильмов, по умолчанию включенных в The Sims 2, подобные видеоролики может создавать любой желающий. Вспомни хотя бы наш конкурс, нам пришло огромное количество работ! Заинтересованным – прямая дорога на сайт http://www.strangerhood.com, где Rooster Teeth станет выкладывать серии симс-кинопроекта, названного **The Strangehood** (приблизительный перевод – «Странноград»). Кстати, поклонникам Red vs. Blue волноваться не стоит, ведь Rooster Teeth не собираются прекращать выпуск новых эпизодов этого сериала.

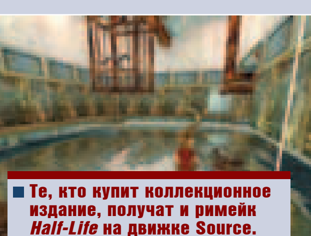
Проект *Red vs Blue* пользуется большой популярностью.

ЖДЕМ, А ГОРДОНА ВСЕ НЕТ…

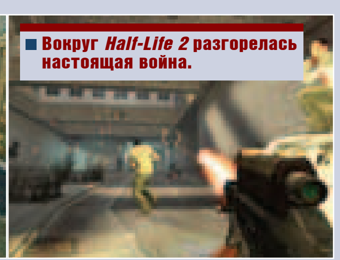
Вокруг ***Half-Life 2*** сложилась совершенно бредовая ситуация – игра готова, но никто не может толком сказать, когда она появится в свободной продаже. Причиной тому стала неразбериха в отношениях между разработчиком **Valve Software** и издателем **Vivendi Universal Games**. Пока суд да дело, боссы VU Games похваляются своим правом не выпускать HL2 в течение полугода (согласно условиям контракта, они могут так поступить), а боссы Valve взывают к общественности («Мы сдали игру, так что с нас взятки гладки»). Мастер-диска до сих пор нет, заводы простаивают. По данным разведки, здравый смысл все-таки взял верх, и игра должна очутиться в магазинах Северной Америки 23 ноября, а в Европе – 26 ноября. Оно и понятно, VU Games не хочет пропустить рождественский бум покупок. Коробочные версии Half-Life 2 выйдут в двух вариантах: в стандартном (HL 2 и ***Counter-Strike: Source***, занимающие 6 компакт-дисков) и коллекционном (то же самое, только на DVD плюс римейк ***Half-Life 1: Source***, майка с эмблемой и книга о создании игры).



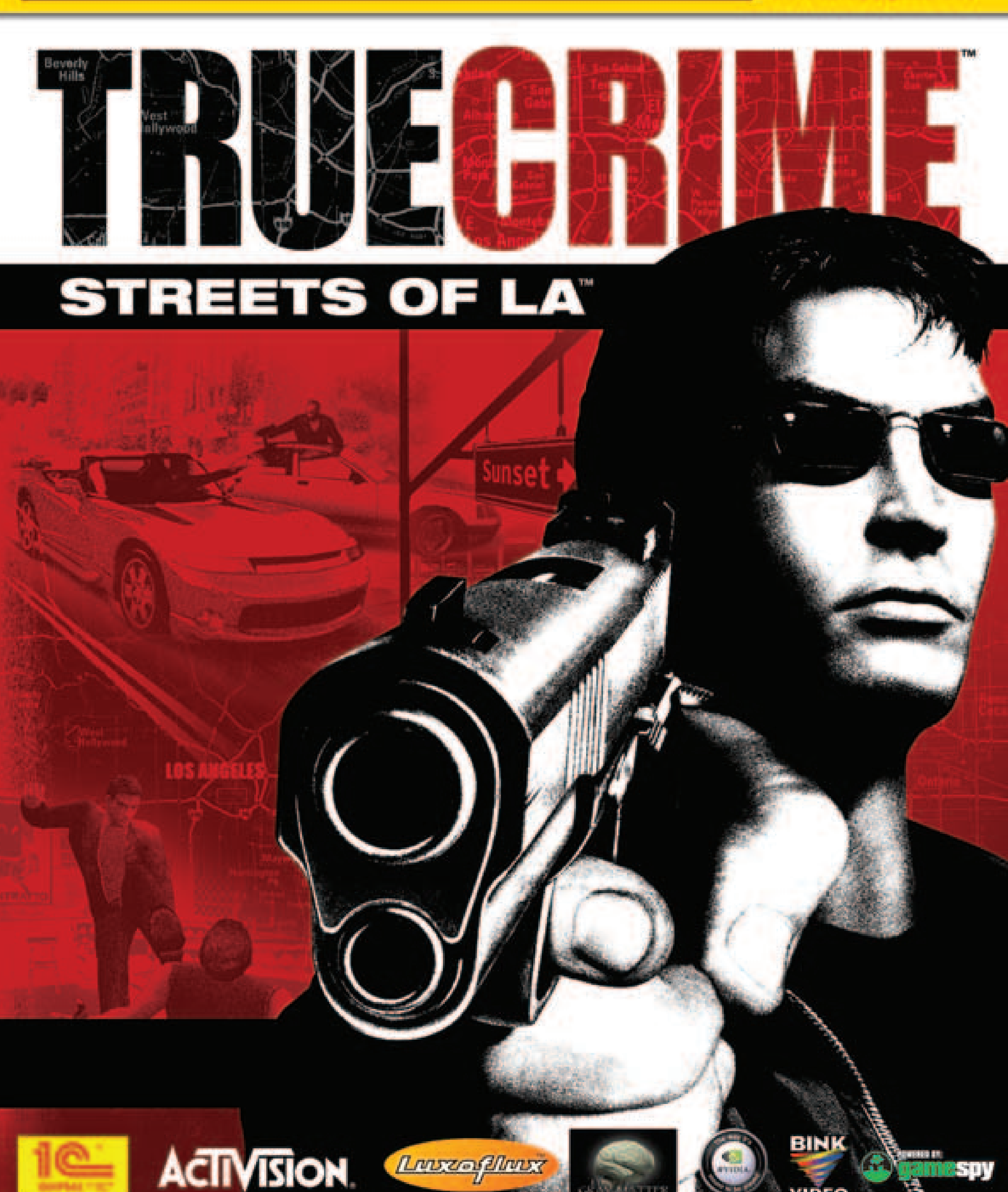
Все в курсе, что другого мультиплеера, кроме *CS: Source* в *HL2* не будет?

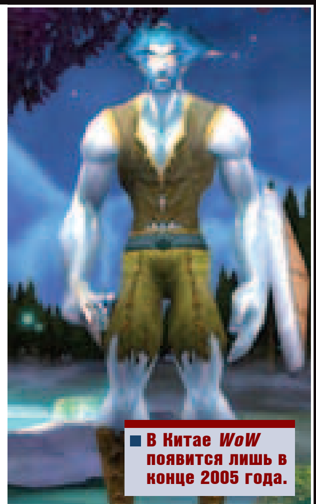


Те, кто купит коллекционное издание, получат и римейк *Half-Life* на движке Source.



Вокруг *Half-Life 2* разгорелась настоящая война.


TRUE CRIME™
STREETS OF LA™
Sunset
LOS ANGELES
1С фирма "1С"
ACTIVISION
Luxoflux
GRAY MATTER
BINK VIDEO
gamespy



■ В Китае *WoW* появится лишь в конце 2005 года.

Бета-тестирование ***World of WarCraft*** продолжается уже несколько месяцев, но в **Blizzard Entertainment** не торопятся оглашать дату релиза игры. Впрочем, финансовый отчет издателя **Vivendi Universal Games**, содержит приблизительные даты выхода в мире World of WarCraft. Итак, североамериканский релиз намечен на ноябрь. В декабре игру получат корейские пользователи, где популярность MMORPG выше, чем где-либо еще в мире. В начале 2005-го продажи World of WarCraft начнутся в Европе, а до Китая игра доберется только в конце следующего года.





■ Хмуриться не надо – «Лада»!

Компания **Geleos** открыла официальный сайт своего многообещающего проекта ***Lada Racing Club***. Стильная веб-страничка (**www.ladaracing.ru**) преподносит игру в лучшем свете. Скриншоты манят огнями ночной Москвы и красивыми машинами, несущимися на полной скорости. Ревущая сирена ДПС-ников, повисших на хвосте, добавляет адреналина. Крепнет уверенность, что Россия даст достойный ответ серии ***Need for Speed: Underground***, а «Лада» без проблем обойдет любую «Хонду».
Релиз Lada Racing Club намечен на второй квартал 2005 года. Прогревайте моторы.

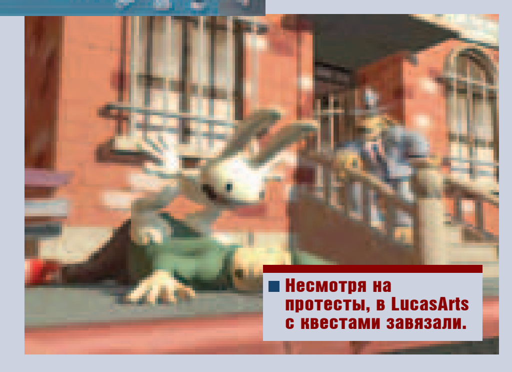
КВЕСТ НЕ МЕРТВ, ОН ПРОСТО ПЛОХО ПАХНЕТ



■ Сэм и Макс до сих пор не понимают, почему сиквел закрыли.

■ В Telltale Games ориентируются на успех CSI.

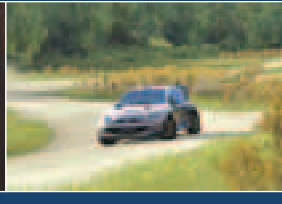
«Кто сказал, что квест умер? Плюньте тому в наглые глаза. Мы сделаем жанр живее всех живых!» – примерно с таким программным заявлением выступил **Дэн Коннорс** (Dan Connors), глава новообразовавшейся калифорнийской студии **Telltale Games**. Компания-разработчик примечательна, прежде всего, тем, что в ее состав вошли **Кевин Брюнер** (Kevin Bruner) и **Трой Молендер** (Troy Molander) – «беженцы» из **Lucas Arts**, и, собственно, Дэн Коннорс. Все трое – ветераны игровой индустрии, трудившиеся над принесенным в жертву суровым бизнес-реалиям квестом ***Sam and Max: Freelance Police***. По словам Коннорса, именно закрытие сиквела Sam and Max (случилось это в прошлом марте) повлияло на окончательное решение создать собственную студию. Петиция квестеров, возмущенных решением LucasArts насчет Freelance Police, висит в рамочке в кабинете главы Telltale Games. Когда ему становится грустно, он перечитывает текст петиции и приободряется.
Новая студия собирается разрабатывать исключительно квесты. Поскольку жанр в кризисе, Telltale Games собирается делать игры по популярным лицензиям, чтобы пробиться в первую десятку рейтингов продаж. Это получилось у таких адвенчурных серий, как ***Law and Order*** и ***CSI***, получится и у ветеранов LucasArts.
Ну и, разумеется, все квесты калифорнийской студии будут сделаны в полном 3D.
– Правильно сделанные трехмерные квесты смогут помочь жанру вернуться в мэйнстрим, – заявил Дэн Коннорс. *– А нам только того и надо!*



■ Несмотря на протесты, в LucasArts с квестами завязали.

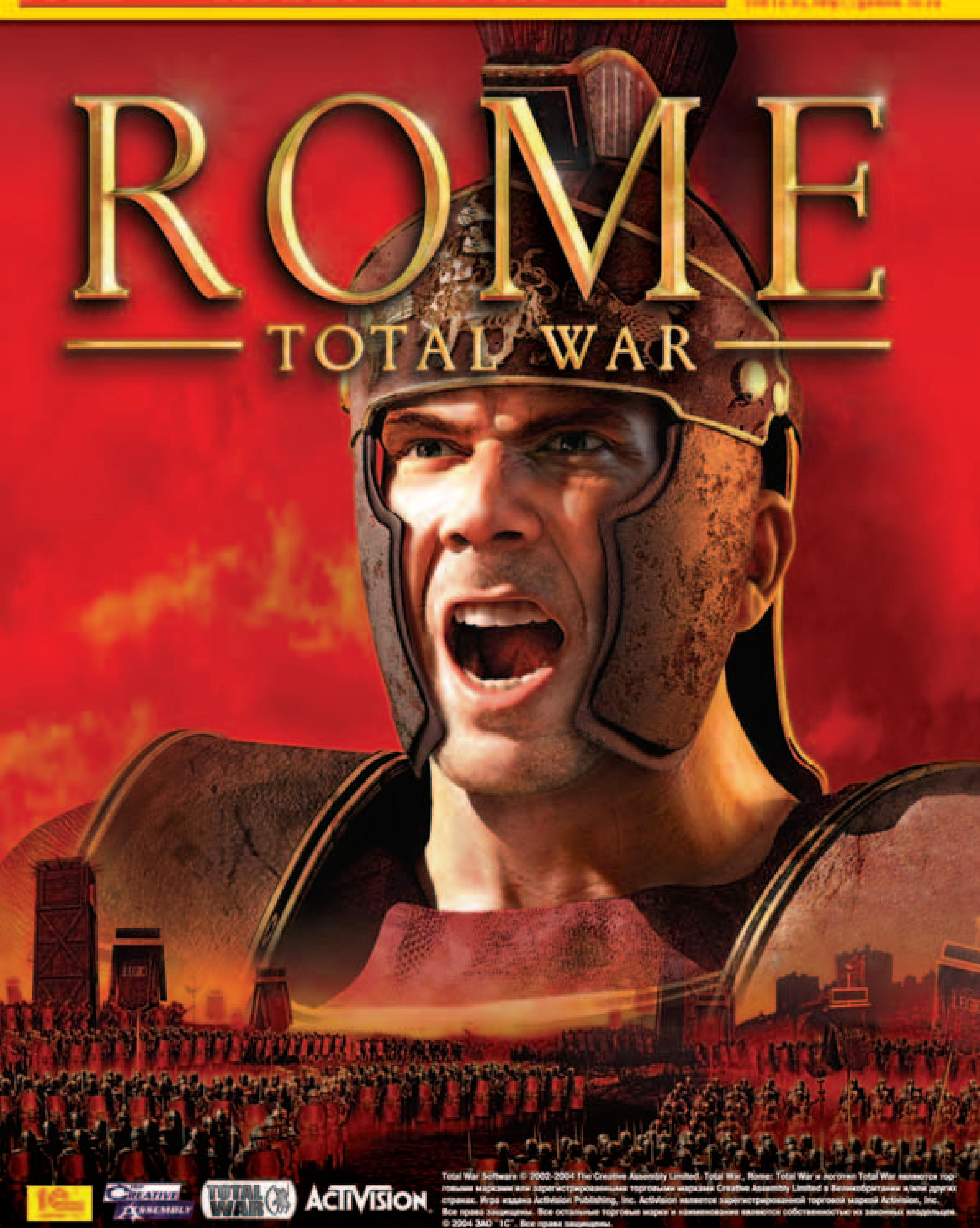
ПРОБЛЕМЫ С ИДЕЯМИ – БЕДА ИНДУСТРИИ





Солидное бизнес-издание **Game Developer Magazine** второй год подряд публикует на своих страницах список двадцати самых успешных компаний-издателей. Примечательно, что место в рейтинге определяется не только исходя из показателя «прибыль/расходы». Учитываются также средняя оценка в прессе выпущенных компанией игр, мнения разработчиков и даже процентное соотношение сиквелов к новым оригинальным проектам. Кстати, по последнему показателю хуже всех дела у Electronic Arts – всего 3 процента выпущенных ей за год игр были созданы по оригинальной идее. Расчетливая компания предпочитает развивать раскрученные франчайзы и делать игры по лицензиям. Зато не боится рисковать Sony Computer Entertainment – 38% ее игр придуманы с чистого листа. И ведь не зря корячились – прибыль за год составляет 1,78 млрд. долларов. Единственная частная компания в списке 20 лучших издателей – английская **Codemasters**, которая на своих гоночных симуляторах въехала аж на 12-е место.
Полностью же двадцатка лучших издателей 2004 года выглядит так:

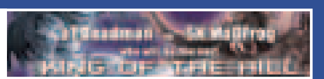
1. **Electronic Arts**
2. **Microsoft Game Studios**
3. **Sony Computer Entertainment**
4. **THQ**
5. **Ubisoft**
6. **Eidos**
7. **Activision**
8. **Take-Two**
9. **Atari**
10. **Nintendo**
11. **Vivendi**
12. **Codemasters**
13. **Acclaim**
14. **SEGA**
15. **Konami**
16. **Square Enix**
17. **Midway Games**
18. **Koei**
19. **Empire Interactive**
20. **Namco**



ROME
TOTAL WAR
ACTIVISION
Total War Software © 2002-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War и логотип Total War являются товарными марками или зарегистрированными торговыми марками Creative Assembly Limited в Великобритании и/или других странах. Игра издана Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко





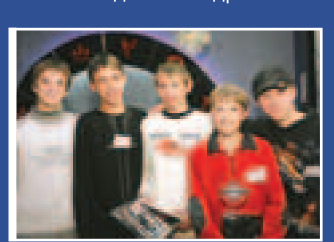
MADFROG НА ВЕРШИНЕ ГОРЫ

Онлайн-лиги **ESL** и **WC3L**, прославившиеся своими регулярными соревнованиями по ***Warcraft III***, завели еще одну традицию – стравливать каждые две недели ведущих мировых и европейских дуэлянтов. В четвертом по счету поединке **King of the Hill Challenge** сразились россиянин **Deadman**, имеющий в архиве множество наград на отечественных турнирах, и швед **SK.MaDFroG** – действующий чемпион **Blizzard Worldwide Invitational** и обладатель серебряных медалей **ESWC 2003/2004**. Интригу матчу придал неожиданный выбор Deadman'ом расы орков вместо любимых ночных эльфов. Скандинав не изменил свой коронной нежити и в результате разгромил амбициозного москвича, выиграв со счетом 3:1 по картам.



Deadman'у швед SK.MaDFroG оказался не по зубам.

В воскресенье, 3 октября в московском клубе **Flashback** состоялся закрытый турнир для клиентов компании **Mr. English**. Спонсором турнира выступал наш издательский дом **(game)land**. Соревнования проходили в двух номинациях: ***Counter-Strike*** 5x5 и ***Warcraft 3*** 1x1. Многочасовые баталии молодых киберспортсменов завершились только вечером. Лучшей командой по CS стал коллектив **Mp2**, а среди дуэлянтов в дисциплине Warcraft 3 не было равных игроку под ником **Stalin.su**.
Победители соревнований получили памятные призы от игровых журналов нашего издательского дома. Поздравляем!



FATAL1TY В МОСКВЕ



Fatal1ty начал выступление со слов: «Привьет, Масква!»

В середине сентября в столичном интернет-кафе **Net-Land** состоялся турнир **ABIT Open Cup 2004** по ***Counter-Strike***. 32 сильнейших российских клана разыграли призовой фонд в 75 000 рублей, и в очередной раз на верхнюю ступень пьедестала взошла команда **Virtus.Pro**, разгромившая в финале **ForZe**. Гвоздем мероприятия стало появление, пожалуй, самого известного в мире киберспортсмена – американца **Джонатана "Fatal1ty" Уэндела**. Его европейское турне под названием **Shootout** охватило множество стран, и Россия не стала исключением. Все желающие могли вызвать именитого янки на дуэль в ***Doom 3***, правда, сначала участникам предстояло пройти отборочный раунд Deathmatch Free for all, в результате которого в заключительную стадию пробились четыре игрока. За это они получили по 50 долларов и право сразиться с Fatal1ty. Одолеть геймера из США никому из россиян так и не удалось, а главный приз (300 долларов) достался бойцу, проявившему себя лучше других претендентов. Героем стал москвич Виктор Бардовский aka c58-Prozed – для полной победы ему не хватило одного фрага. Результаты дуэлей Fatal1ty против финалистов Moscow Shootout (матчи проходили на карте Delta Lab):

Fatal1ty – Cooller	**10:0;**
Fatal1ty – Mikes	**3:1;**
Fatal1ty – c58-Scrag	**12:4;**
Fatal1ty – c58-Prozed	**5:4.**



c58-Prozed стал победителем Fatal1ty Doom 3 Moscow Shootout.

ГЕЙМЕРОВ НЕ ПУСКАЮТ НА WCG



Этот кадр вошел в историю, однако не все попавшие в объектив участники поедут на WCG.

Совсем немного времени осталось до старта грандиозного киберспортивного праздника – **WCG 2004**. В этом году турнир переехал в Сан-Франциско, США. Прежде же страной проведения турнира неизменно являлась Южная Корея. В смене континента, наверное, есть некие плюсы, но мы о них пока не догадываемся. А вот негатива от организации World Cyber Games в Америке уже хватает: ни для кого не секрет, как непросто получить право на въезд в эту страну. Первая ласточка с плохой новостью прилетела из Китая. В посольстве США в Пекине дали от ворот поворот сразу 7 из 9 китайских спортсменов. Следующими «отказниками» стали узбекские (5 из 9) и грузинские геймеры. Наконец, не миновала неприятная участь и отечественных бойцов, правда, в гораздо меньшей степени, чем остальных. Игроку **400kg** из команды **M19** по Counter-Strike отказали в визе. К счастью, беднягу вовремя подменил **MadFan**, выступавший за питерский клан в 2001-2003 гг. Еще один наш чемпион **Androide** (***StarCraft: Broodwar***) получил визу только со второй попытки. А вот соседи-украинцы миновали данную процедуру без проблем и отправятся на чемпионат в полном боевом составе.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ: ESPORT AWARDS 2004

■ SK.Sweet'у достался титул сильнейшего в Warcraft III.

■ Победив на ESWC 2004, sl-Burnie по праву был признан лучшим новичком года.

21 августа в Лейпциге (Германия) в рамках **Games Convention 2004** состоялась торжественная церемония, в ходе которой были объявлены киберспортсмены, признанные лучшими в текущем году. Акция прошла под патронажем компаний **Intel**, **ATI** и **Turtle Entertainment**. На мероприятии присутствовало множество номинантов: **SK.Potti**, **Fatal1ty**, **SK.-MaDFroG**, **SK.HeMaN**, **SK.Miou**, братья-близнецы **Styla** и **Hero**, а также еще около 200 гостей. Подводим итоги: список лучших из лучших читай ниже.

Лучший игрок – **SK.MaDFroG**, Швеция (***Warcraft III***). Остальные номинанты – **SK.Potti** (***Counter-Strike***), **4K.Grubby** (***Warcraft III***), **Slayers_Boxer** (***StarCraft***), **[pG]Styla** (***FIFA Soccer***).

Лучший игрок-девушка – **fnatic.Lena**, Испания (Counter-Strike). Остальные номинанты – **MissHyper**, **64AMD.Nath**, **GX3.Alice**, **CrazyGirl**;

Лучшая команда – **Eyeballers**, Швеция (Counter-Strike). Остальные номинанты – **NoA**, **pG**, **SK**, **mouz**, **The Titans**, **mTw**.

Лучший новичок – **sI-Burnie**, Германия (***Unreal Tournament 2004***). Остальные номинанты – **spixel.Walle** и **SK.Spawn** (оба Counter-Strike), **mTw-Aether** и **4K.FoV** (оба Warcraft III).

Лучший игрок в Counter-Strike – **SK.Potti**, Швеция. Остальные номинанты – **SK.Heaton**, **NoA.Element**, **mouz.Gore**, **EYE.Hyper**;

Лучший игрок в Warcraft III – **SK.Sweet**, Южная Корея. Остальные номинанты – **SK.Heman**, **SK.Wizard**, **SK.MadFrog**, **4K.Grubby**.

Лучший немецкий киберспортивный сайт – http://www.mymtw.de;

Лучший английский киберспортивный сайт – http://www.sk-gaming.com;

Лучший издатель – **Electronic Arts**.

Поразительно, но в списке нет ни одного россиянина. Видимо, организаторы полностью проигнорировали игру ***Quake III Arena***, в которой нам нет равных на протяжении уже нескольких лет.

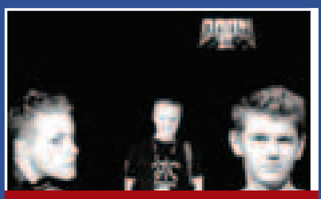
МИЛЛИОН БАКСОВ ОТ CPL WORLD TOUR

Ровно один миллион долларов призовыми получат в 2005 году геймеры, которые примут участие в **CPL World Tour –** серии чемпионатов от американской организации **Cyberathlete Professional League**. Огромный денежный фонд распределится на 10 турниров в 9 странах мира – Бразилии, Великобритании, Испании, США, Чили, Швеции, Югославии, Японии, а также на Тайване.



Президент лиги **Анхель Муньос** (Angel Munoz) заявил, что ожидает на своем мероприятии около 10 000 игроков. Также он приоткрыл завесу над ключевой дисциплиной соревнований – ей, скорее всего, станет ***Doom 3***. Более того, в Британии и Бразилии запланированы состязания по ***Half-Life: Counter-Strike***. Досадно, что наша страна остается в стороне от этого праздника. Серьезных причин, препятствующих проведению одного из этапов в России, нет, особенно учитывая, что национальная квалификация **World Cyber Games Russian Preliminary** признана одной из самых масштабных и качественных. Не попали в заветный список организаторов и такие киберспортивные державы, как Германия и Южная Корея.

■ CPL сделала свой выбор в пользу Doom 3. Теперь осталось дело за WCG.



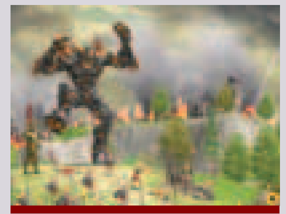
■ Doom 3 Fnatic: Toxic, Voo, Fox, Gopher – адская смесь.

Игроки легендарного шведского Q3-клана **Ice Climbers**, неоднократные чемпионы множества турниров по ***Quake III Arena*** (в числе их достижений победы на **QLAN 1&2**, **CPL London**, **CPL Oslo**, **Clanbase Euro Cup 7&8**), решили завязать с «Квакой», сделав выбор в пользу нового шутера от **id Software** – ***Doom 3***. Кроме того, «айсы» отныне будут выступать под знаменами нидерландской команды **Fnatic**. Состав новоиспеченной банды более чем боевой: **Toxic**, **Gopher**, **Fox** и чемпион мира по ***Painkiller*** голландец **Voo**. Не у дел остался лишь **ic-Tech** – ему придется искать другую «крышу».

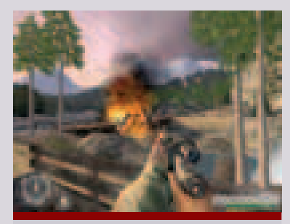


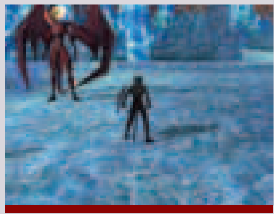
■ Еще секунда, и от пехотинцев не останется и мокрого места.

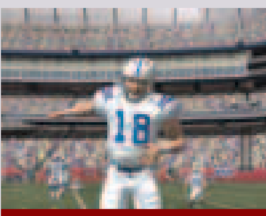
С появлением каждого свежего патча, **Blizzard**, пытаясь загладить прежние грехи, допускает новые и новые оплошности в игровом коде. Некие умельцы обнаружили очередной баг в ***StarCraft: Broodwar***. После выхода заплаты под номером 1.11 юнит Зергов Lurker овладел умением наносить удвоенные повреждения врагу в момент своей смерти. В качестве примера рассмотрим классическую битву Зергов и Терранов. Если в момент, когда залп из дальнобойных орудий вышибает из Люркера остатки мозгов, тот успел-таки напустить свои шипы на солдат, последние погибают так же стремительно.

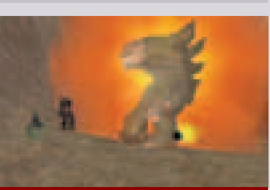

Age of Mythology


CoDUnited


Call of Duty


EverQuest: Omens of War 2


Madden NFL 2005


EverQuest: Omens of War

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ август – сентябрь 2004 года

22 – 28 августа

Название игры	Издатель
01. Doom 3	**Activision**
02. Age of Mythology	**Microsoft**
03. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
04. The Sims: Makin' Magic	**Electronic Arts**
05. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
06. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
07. Rise of Nations	**Microsoft**
08. The Sims: Unleashed	**Electronic Arts**
09. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**
10. World Poker Championship	**ValuSoft**

29 – 4 сентября

Название игры	Издатель
01. Doom 3	**Activision**
02. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
03. Call of Duty	**Activision**
04. The Sims: Makin' Magic	**Electronic Arts**
05. World Poker Championship	**ValuSoft**
06. Age of Mythology	**Microsoft**
07. Rise of Nations	**Microsoft**
08. The Sims Mega Deluxe	**Electronic Arts**
09. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
10. The Sims: Unleashed	**Electronic Arts**

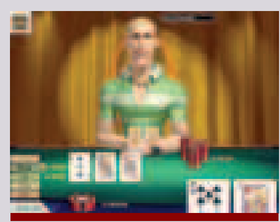
5 – 11 сентября

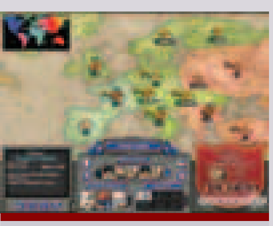
Название игры	Издатель
01. Doom 3	**Activision**
02. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
03. Age of Mythology	**Activision**
04. World Poker Championship	**ValuSoft**
05. The Sims: Makin' Magic	**Electronic Arts**
06. The Sims: Unleashed	**Electronic Arts**
07. Rise of Nations	**Microsoft**
08. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
09. Call of Duty	**Activision**
10. The Sims: Superstar	**Electronic Arts**

12 – 18 сентября

Название игры	Издатель
01. The Sims 2 Special DVD Edition	**Electronic Arts**
02. The Sims 2	**Electronic Arts**
03. Call of Duty: United Offensive	**Activision**
04. Madden NFL 2005	**Electronic Arts**
05. EverQuest: Omens of War	**Sony Online Entertainment**
06. Doom 3	**Activision**
07. The Sims Deluxe	**Electronic Arts**
08. Call of Duty	**Activision**
09. World Poker Championship	**ValuSoft**
10. Tournament Poker: No Limit Texas Hold'em	**Eagle Games**

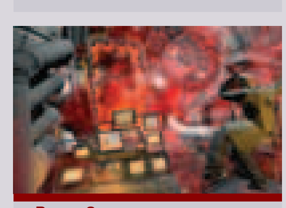

The Sims 2


World Poker Championship


Rise of Nations


The Sims: Makin Magic


Zoo Tycoon


Doom 3.

Наконец-то! Наконец-то завершилось тотальное затишье в североамериканских чартах. Пять новинок в рейтинге продаж за одну неделю – давненько такого не было.

Покупательский бум вызван, прежде всего, явлением народу ***The Sims 2***. Никто не сомневался, что игру ждет светлое будущее, но что оно будет таким светлым, мало кто догадывался. Миллион копий игры разошелся буквально за 10 дней. **Electronic Arts** выпустила свой хит в двух вариантах: на DVD-диске с кучей бонусов и на 4 CD. Такое редко случается: коллекционное издание обогнало по продажам стандартное! Впрочем, это легко объяснить: у The Sims огромная армия фэнов, и им нужны все бонусы, включая и фильм о создании игры, и фирменные иконки для рабочего стола.

Очень неплохо идут дела у компании **Activision**, которая, похоже, сменила **Microsoft** в борьбе с Electronic Arts за пальму первенства. ***Doom 3*** лидировал в США по продажам на протяжении двух месяцев. Когда же новинки сместили шедевр **id Software** с вершины, ему на смену пришел ***United Offensive***, ураганный адд-он к ***Call of Duty***. Из других новинок можно отметить попадание в десятку PC-версии ***Madden NFL 2005***. Американский футбол по-прежнему в фаворе и игра хорошо раскупается. Не жалуется на любовь публики и другой почти национальный вид спорта – покер. Две бюджетные игры, посвященные знаменитой карточной забаве, атаковали чарт. Копеечные поделки давно окупили затраты на производство и доказали: дешевые игры тоже могут быть хитами. А кто спорит?

За чартами приглядывал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Ноябрь 2004 – январь 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
7 Sins	RPG	IV квартал 2004
Agatha Christie	Adventure	31 декабря 2004
Airborne Assault: Conquest of the Aegean	Strategy	IV квартал 2004
Alexander	Strategy	02 ноября 2004
American Chopper	Racing	09 ноября 2004
Armies of Exigo	Strategy	30 ноября 2004
Anime Bowling Babes	Sports	IV квартал 2004
Axis & Allies	Strategy	02 ноября 2004
Ballerium	Strategy	IV квартал 2004
BlowOut	Action	01 декабря 2004
BoomTown	Action	IV квартал 2004
Cabela's Big Game Hunter: 2005 Adventures	Simulation	02 ноября 2004
City of Villains	MMORPG	03 января 2005
Championship Manager Online	Sports	30 января 2005
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Shooter	Декабрь 2004
Close Combat: First to Fight	Shooter	17 января 2005
Cold War: Behind the Iron Curtain	Action	31 января 2005
CSI: Miami	Puzzle	16 ноября 2004
Dark Age of Camelot: Catacombs	MMORPG	07 декабря 2004
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	10 января 2005
DRIV3R	Racing Action	03 января 2005
Dungeon Lords	Action	11 ноября 2004
Earth 2160	Strategy	01 ноября 2004
ER	Adventure	23 ноября 2004
EverQuest II	RPG	15 ноября 2004
Fahrenheit	Adventure	21 ноября 2004
Fear Factor: Unleashed	Arcade	IV квартал 2004
FlatOut	Racing	05 ноября 2004
Forgotten Realms: Demon Stone	Action	16 ноября 2004
Future Tactics: The Uprising	RPG	IV квартал 2004
Garfield	Action	IV квартал 2004
Gary Grigsby's World at War	Strategy	01 ноября 2004
Half-Life 2	Shooter	01 ноября 2004
Hearts of Iron 2	Strategy	04 января 2005
Heroes of the Pacific	Simulation	01 ноября 2004
Hoyle Casino 3D	Puzzle	03 января 2005
IHRA Professional Drag Racing 2005	Racing	15 января 2005
Immortal Cities: Children of the Nile	Strategy	01 ноября 2004
Imperial Glory	Strategy	03 января 2005
Joint Ops: Escalation	Shooter	16 ноября 2004
Legion Arena	Strategy	IV квартал 2004
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events	Platformer	09 ноября 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Shooter	09 ноября 2004
Need for Speed Underground 2	Racing	15 ноября 2004
Nexus: The Jupiter Incident	Strategy	05 ноября 2004
Origin of the Species	Action Adventure	10 января 2005
Pacific Fighters	Simulation	09 ноября 2004
Painkiller: Battle out of Hell	Shooter	14 ноября 2004
Pirates of the Burning Sea	RPG	IV квартал 2004
Playboy: The Mansion	Simulation	11 января 2005
Polar Express	Adventure	01 ноября 2004
Pool Shark 2	Sports	12 ноября 2004
Prince of Persia: Warrior Within	Action	16 ноября 2004
Pro Evolution Soccer 4	Sports	19 ноября 2004
Project: Snowblind	Shooter	02 января 2005
Return to Mysterious Island	Adventure	04 ноября 2004
RollerCoaster Tycoon 3	Simulation	02 ноября 2004
Runaway 2	Adventure	IV квартал 2004
SeaWorld Adventure Parks Tycoon	Strategy	03 января 2005
Sentinel: Descendants in Time	Adventure	16 ноября 2004
Shadowbane: Throne of Oblivion	RPG	30 ноября 2004
Sid Meier's Pirates	Strategy	16 ноября 2004
Silent Hunter III	Simulation	03 января 2005
Sonic Heroes	Arcade	30 ноября 2004
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Shooter	12 января 2005
Starship Troopers	Action	IV квартал 2004
SWAT: Urban Justice	Shooter	03 января 2005
Take Command: 1861 The Civil War	Strategy	IV квартал 2004
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Strategy	15 ноября 2004
The Matrix Online	MMORPG	18 января 2005
The Moment of Silence	Adventure	30 ноября 2004
The Settlers: Heritage of Kings	Strategy	15 ноября 2004
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Mission Pack 2	Shooter	01 декабря 2004
Total Club Manager 2005	Simulation	01 декабря 2004
Ultima Online: Samurai Empire	RPG	02 декабря 2004
Universal Combat: Edge to Edge	Simulation	Ноябрь 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	RPG	08 ноября 2004
Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945	Strategy	03 января 2005
War World: Tactical Combat	Action	IV квартал 2004
World of Warcraft	RPG	15 ноября 2004
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Yugi the Destiny	Strategy	01 декабря 2004
Zoo Tycoon 2	Simulation	16 ноября 2004

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

ноябрь 2004 – январь 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

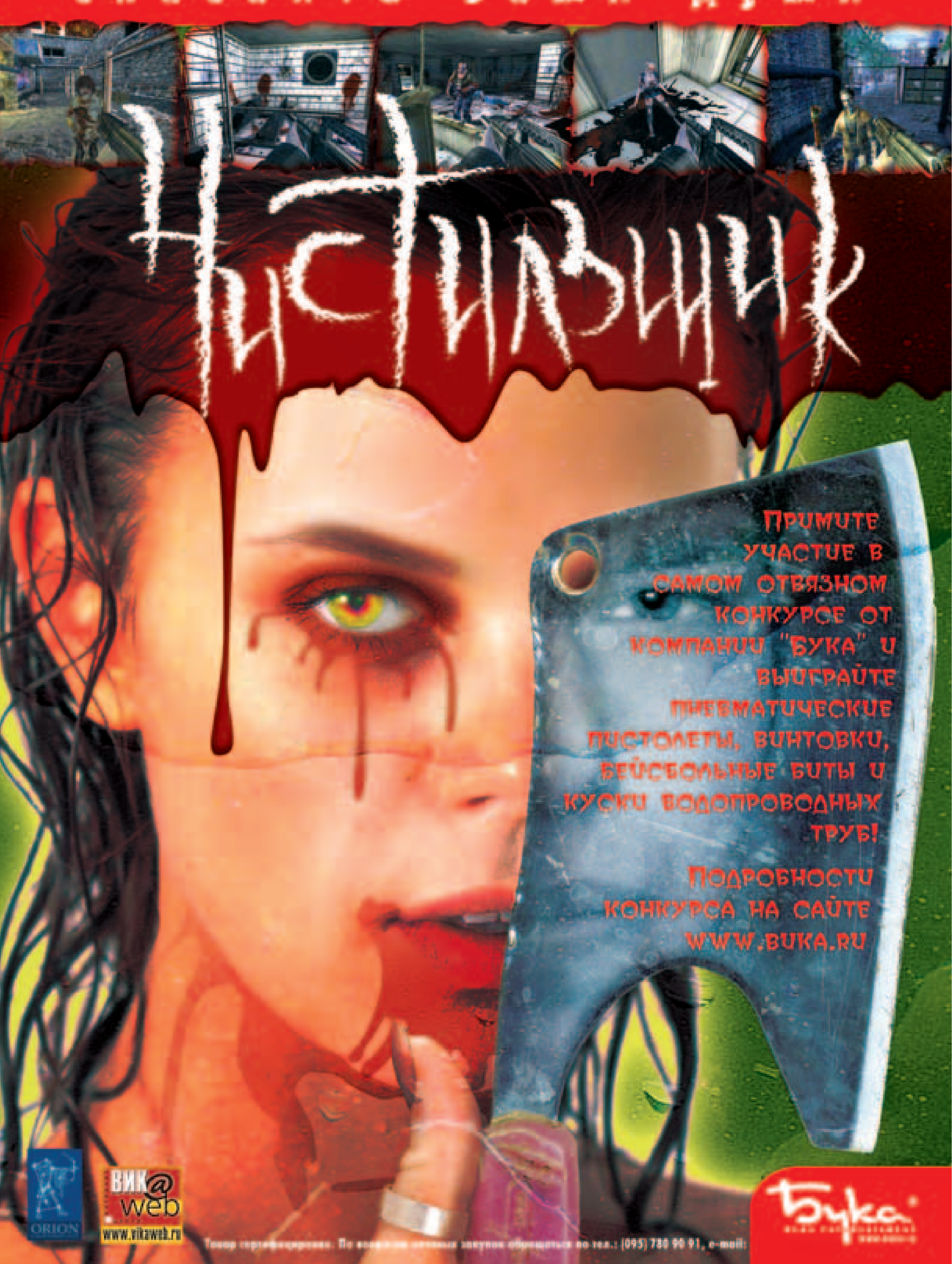
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
7 Sins	Akella	Strategy	Февраль 2005
8th Wonder of the World (Восьмой элемент)	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2004
911 Paramedic (Неотложка)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Airborne Troops	Akella	Shooter	IV квартал 2004
Athens 2004	Новый Диск	Sports	Ноябрь 2004
Atlantis Evolution	Akella	Adventure	Осень 2004
Battle Engine Aquila (Боевая машина «Акилла»)	Новый Диск	Shooter	Декабрь 2004
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Декабрь 2004
Call of Duty: United Offensive	1С	Shooter	IV квартал 2004
Car Tycoon (Автомагнат)	1С	Strategy	IV квартал 2004
Championship Manager 5	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2004
Conflict: Vietnam (Конфликт: Вьетнамская война)	Бука	Action	18 ноября 2004
Crush Day (Форсаж 2)	Новый Диск	Racing	II квартал 2005
Gun Warrior	Akella	Shooter	Осень 2004
D-Day	1С	Strategy	2004
Daemonica	Akella	Action	IV квартал 2004
Doom 3	1С	Shooter	2004
ER Code Red (Скорая помощь 3)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Evil Genius	Софт Клаб	Strategy	2004
Fahrenheit	Софт Клаб	Adventure	2004
Fight Box	Новый Диск	Sports	Декабрь 2004
FIFA 2005	Софт Клаб	Simulation	Ноябрь 2004
FlatOut (FlatOut: На предельной скорости)	Бука	Racing	Ноябрь 2004
I-Ninja (Я – Ниндзя)	Новый Диск	Arcade	Декабрь 2004
Half-Life 2	Софт Клаб	Shooter	IV квартал 2004
Jack the Ripper (Джек Потрошитель)	Новый Диск	Adventure	Ноябрь 2004
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Софт Клаб	Adventure	Октябрь 2004
Lord of the Rings: Battle for Middle-earth	Софт Клаб	Strategy	Ноябрь 2004
Martin Mystere (Инспектор Катани)	Новый Диск	Adventure	I квартал 2005
Massive Assault: Phantom Renaissance	Akella	Strategy	Ноябрь 2004
Myst IV: Revelation	Руссобит-М	Adventure	2004
Need For Speed: Underground 2	Софт Клаб	Racing	Ноябрь 2004
No Name War	Бука	Strategy	Февраль 2005
Outlaw Golf (Гольф: Бешеные клюшки!)	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2004
Rails Across America (Америка на шпалах)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Richard Burns Rally	Бука	Racing	Ноябрь 2004
Rome Total War	1С	Action	2004
Scrapland	Akella	Action	2004
Simon the Sorcerer 3D	Новый Диск	Action/Adventure	I квартал 2005
Shade: Wrath of Angels	1С	Action	2004
SPECNAZ (Спецназ. Операция «Волк»)	Новый Диск	Action	I квартал 2005
Spider-Man 2	1С	Action	IV квартал 2004
Star Academy 2 (Фабрика звезд 2)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Strike Fighters (F4 Фантом)	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2004
Terrorist Takedown	Новый Диск	Action	Декабрь 2004
TOCA Race Driver	1С	Racing	2004
True Crime: Streets of LA	1С	Action	2004
Waterloo (Ватерлоо)	Новый Диск	Strategy	Декабрь 2004
Warhammer 40K: Dawn of War	Руссобит-М	Action	2004
Worms Forts: Under Siege!	Софт Клаб	Strategy	Осень 2004
World of Warcraft	Софт Клаб	MMORPG	2004
Xpand Rally	1С	Racing	2004

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

сентябрь – декабрь 2004

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
Alexander (Александр)	GSC Gameworld	Новый Диск	Strategy	Ноябрь 2004
Alien Shooter 2	Sigma Team	Руссобит-М	Action	Декабрь 2004
Axle Rage	Akella	1С	Action	IV квартал 2004
Lada Racing Club	Geleos	Не объявлен	Racing	II квартал 2005
Metalheart: Replicants Rampage	Akella	Akella	RPG	Осень 2004
Pacific Fighters	Maddox Games	1С	Simulation	IV квартал 2004
Parkan 2	Никита	1С	Strategy	IV квартал 2004
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Akella	1С	Simulation	I квартал 2005
The Fast & Funny	Geleos	Не объявлен	Racing	Осень 2004
Антикиллер	Qbik Interactive	Новый Диск	TPS	II квартал 2005
Блицкриг II	Nival Interactive	1С	Strategy	IV квартал 2004
Бригада E5: Новый альянс	Апейрон	1С	Strategy	IV квартал 2004
Велиан	MADia	Бука	Shooter	Декабрь 2004
Вивисектор: Зверь внутри	Action Forms	1С	Shooter	IV квартал 2004
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	IV квартал 2004
Дальнобойщики 3	SoftLab-NSK	1С	Racing	IV квартал 2004
Звездные волки	X-bow Software	1С	Strategy	IV квартал 2004
Казаки 2: Наполеоновские войны	GSC Game World	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2004
Карибский кризис	G5 Software	1С	Strategy	IV квартал 2004
Корсары II	Akella	Akella	Action	Осень 2004
Магия войны: Знамена тьмы	Таргем	Бука	Strategy	2 декабря 2004
Магия крови	Sky Fallen	1С	Action	IV квартал 2004
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	Май 2005
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	Action	Март 2005
Москва на колесах	НВМ	Бука	Racing	Май 2005
Настольный теннис	Одиссей	Новый Диск	Simulation	Ноябрь 2004
Одиссея капитана Блада	Akella	Akella	Action	IV квартал 2004
Петька 5: Конец игры	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Октябрь 2004
Пограничье	Сатурн Плюс	1С	RPG	2004
Сталинград	DTF Games	1С	Strategy	IV квартал 2004
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	Март 2005
Транспортная империя	LifeTime Studios	Бука	Strategy	Декабрь 2004
Точка кипения (Xenus)	Deep Shadows	Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2004
Чистильщик	Орион	Бука	Shooter	18 ноября 2004

спасайте ваши души





НА СВЯЗИ

Всем привет! Продолжаем наше sms-общение! В этом номере, помимо традиционных опросов ты найдешь первый sms-конкурс, посвященный грядущему юбилею нашего журнала. Подробности – на странице 238. Если же ты не помнишь, или не знаешь как отправлять sms-ки в редакцию – читай инструкцию ниже.

Все очень просто. В журнале ты найдешь несколько табличек, с помощью которых сможешь отослать **sms** на специальный номер и принять участие в глобальном опросе читателей. Начнем с главного – выясним, какие рубрики **«PC ИГР»** пользуются повышенной популярностью, а какие ты просматриваешь в последнюю очередь. На соседней странице ты видишь табличку **«PC ИГРЫ-CHART - ЛЮБИМАЯ РУБРИКА»**.

Для того, чтобы вознести на пъедестал почета любимый раздел журнала, тебе нужно всего лишь отослать смс-ку формата **«PC11RUBR XX»** на номер **3330**, где **PC** – индекс нашего журнала, **11** – его номер, **RUBR** – индекс опроса, а **XX** – номер рубрики, которой ты решил отдать первое место. Важно: набор символов PC10RUBR пишется слитно, а оценка ОБЯЗАТЕЛЬНО отделяется пробелом! Например, сообщение «PC11RUBR 07» скажет нам, что в десятом номере журнала наиболее интересной тебе показалась рубрика «Спецтема».

Следующее голосование – определение лучшего, на твой взгляд, материала номера. Здесь все еще проще. Отослав сообщение в формате «PC11TXT 006», ты сообщишь нам, что самая-самая статья номера 11 – Тема номера об игре ***«Александр».*** Расшифровывается сообщение легко: PC – наш журнал, 11 – номер, TXT – индекс опроса «ЛУЧШИЙ МАТЕРИАЛ», 006 – номер страницы, на которой начинается понравившаяся тебе статья (его очень просто определить по содержанию, которое находится на 4-5 страницах).

Но это еще не все! Помимо твоего мнения о наших материалах, нам важно знать, какие из игр, находящихся в разработке, ты ждешь больше всего и какие из уже появившихся в

ЗИ!!!

игры chart

Отошли SMS-ку в формате: PC11RUBR XX
на телефон 3330

ЛЮБИМАЯ РУБРИКА

01. Тема номера
02. Новости
03. Обрати внимание!
04. Из первых уст
05. Рецензии
06. Витрина
07. Спецтема
08. Дневники разработчиков
09. Разговор по душам
10. Игровой онлайн
11. Железо
12. Help.txt
13. Ретро
14. Отсебятина
15. Softблок
16. О наболевшем
17. Конкурс

Услуга платная

игры chart

Отошли SMS-ку в формате: PC11TXT XX
на телефон 3330

ЛУЧШИЙ МАТЕРИАЛ НОМЕРА

Услуга платная

продаже достойны, по твоему, звания «Игра года». В начале разделов «Обрати внимание!» и «Рецензии» ты найдешь соответствующие таблички, с помощью которых сможешь высказать свое экспертное мнение по существу вопроса. Пользоваться ими не сложно, например отослав сообщения «PC11DEV 008» и «PC11GAM 014» (DEV – индекс опроса об играх, находящихся в разработке, GAM – список претендентов на лидерство среди проектов, вышедших в этом году), ты проголосуешь за игры, находящиеся в списках под номером 8 и 14 соответственно.

Да, кстати, удовольствие не бесплатное – sms-ка стоит 25 центов*. Но!!! Каждый месяц среди всех наших читатетелей, принявших участие в опросах, мы будем проводить розыгрыш нескольких призов. Естественно, это будут последние игровые суперхиты! И, естественно, участвуя во всех опросах, ты повышаешь свои шансы получить приз!

* Пожалуйста, убедись в том, что ты получил согласие того, кто будет оплачивать счет.

шли SMS-ки на номер 3330



сервис предоставлен совместно с Playmobyle.ru

ОПЕРАТОРЫ, ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ СЕРВИС:
Астрахань-GSM;
БВК (БайкалВестКом);
Би Лайн Россия (ВымпелКом);
ДальТелекомИнтернешнл;
Донтелеком;
Кузбасская сотовая связь;
МТС-Екатеринбург (Уралтел);
МТС-Кубань (Кубань GSM);
МТС-Мск и МТС Регионы;
МТС-Нск (ССС-900);
МТС-Орел (РеКом);
МТС-СПб (Телеком XXI);
МТС-Удмуртия (ЦСУ-900);
МТС-Хабаровск (ДСС-900);
Мегафон-Воронеж (Мобиком-Центр-Юг);
Мегафон-Д.Восток (Мобиком-Хабаровск);
Мегафон-Кавказ (Мобиком-Кавказ);
Мегафон-Москва (Соник Дуо);
Мегафон-НН (Мобиком-Центр);
Мегафон-Поволжье (МСС-Поволжье);
Мегафон-СПб (С-З GSM);
НТК;
Оренбург-GSM;
Пенза-GSM;
Примтелефон;
Скайлинк-Петербург (Дельта Телеком);
УралСвязьИнформ;
Ярославль-GSM.

PC Игры PC chart

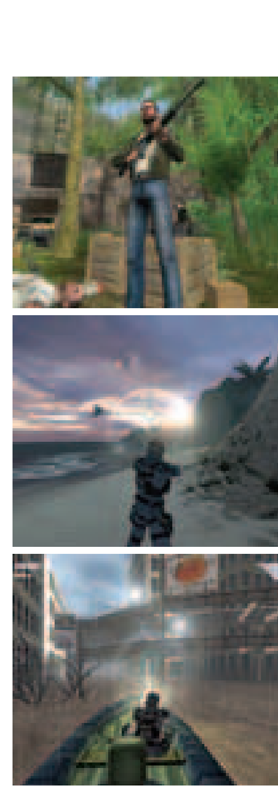
САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ

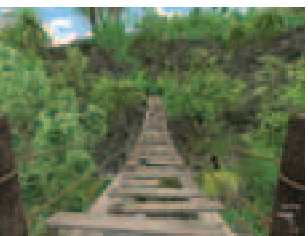
Отошли SMS-ку в формате: PC11DEV XX на телефон 3330

1. Need for Speed: Underground 2
2. Battlefield 2
3. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
4. Guild Wars
5. Evil Genius
6. Prince of Persia: Warrior Within
7. Scrapland
8. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
9. Sid Meier's Pirates
10. World of Warcraft
11. BloodRayne 2
12. Star Wars: Knights of the Old Republic 2
13. Ultima Online: Samurai Empire
14. Playboy: The Mansion
15. F.E.A.R.
16. Empire Earth 2
17. Freedom Force vs Third Reich
18. Hannibal
19. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
20. Dreamfall: The Longest Journey
21. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
22. Midway
23. Worms Forts: Under Siege!
24. You Are Empty
25. Метро-2
26. Axle Rage
27. Armies of Exigo
28. Black and White 2
29. Desperados 2
30. Rollercoaster Tycoon 3

Ищи подробности на странице 38.

Услуга платная



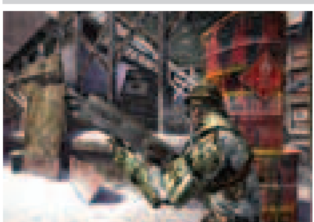




ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!







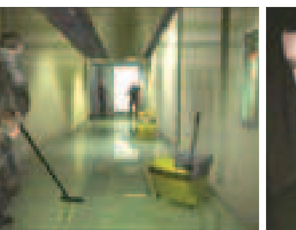

ВЕСНА НАОБОРОТ

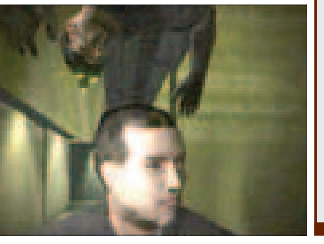
Полгода назад у нас было мало превьюшек – на носу было лето, ничего не анонсировали, да и вообще всем, похоже, работать не хотелось. Сейчас же – все с точностью до наоборот. Осень всегда чревата нескончаемым потоком интересных игропродуктов, и эта осень – не исключение. Поэтому пришлось "пропустить" только самое интересное.

Star Wars Knights of the Old Republic II: SITH LORDS – продолжение хитовой RPG о бесмертных Звездных войнах. Как и в любом уважающем себя продолжениии хитовой RPG, в KOTOR 2 не будет ничего кардинально нового – просто новый сюжет, новые локации, новые шмотки, новые персонажи…. Ну, ты понимаешь. В любом случае, фанаты будут в восторге.

В ***Psychotoxic*** тебе придется в очередной раз спасать нашу многострадальную планетку от назревающего Апокалипсиса. И в очередной раз в роли пышногрудой бабищи, которой приключилось по недоразумению быть ангелом. Всадники Апокалипсиса, мрачное будущее и прочая дребедень прилагаются. По нашим субъективным ощущениям – отличная мешанина.

"Карибский Кризис" снаружи выглядит форменным "Блицкригом", а на самом же деле – это сумасшедшая смесь из политической фантастики в стиле товарища Кленси, довольно бойкого еще движка и, судя по всему, отличного геймплея. Игра уже на подходе – не пропусти!





STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

КОНСЕРВАТОРАМ ВЕЗДЕ У НАС ДОРОГА



ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts
РАЗРАБОТЧИК
Obsidian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords
ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 2004 года

Похоже, кто-то схлопотал по морде. Наверное, это неприятно, даже если ты монстр.

Зачем же драться одним мечом, когда можно взять два?

Текст: Олег Шолохов

Когда кто-то выпускает одну из лучших RPG всех времен и народов, трудно предположить, что этот кто-то вместо того, чтобы заняться созданием сиквела, вдруг поручит его разработку другой компании, а сам бросит все силы на раскрутку абсолютно новой торговой марки. Но жизнь полна сюрпризов. Именно поэтому мы сегодня говорим не о *Star Wars: Knights of the Old Republic II* от BioWare, а о Star Wars: Knights of the Old Republic II от Obsidian Entertainment.

Наверное, дело не обошлось без вмешательства **LucasArts**. Компания сейчас переживает не лучшие времена, и если BioWare создаст для нее новую популярную вселенную (речь идет о ***Jade Empire***, которая, правда, на PC не выйдет), то это будет для компании только плюсом. Ну, и, вероятно, не последнюю роль в судьбе KotOR II сыграло то, что разработчики первой части сериала просто подумали, что талантливые ребята из Obsidian сумеют создать сиквел, достойный оригинала. И они, судя по всему, действительно сумеют.

ИНОГДА ДЖЕДАИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

После окончания разборок с ситами в первой части прошло 5 лет. Главный герой в KotOR II – новый, импортировать прокачанного до 20 уровня персонажа не получится. И вообще, похоже, что старые сейвы можно выбросить на помойку. Ну да не так уж это и страшно. Как ты прекрасно помнишь, главный герой KotOR оказался Дартом Реваном. Наш новый протеже недалеко от него ушел. Собственно, он вообще никуда от него не уходил, а наоборот – отправился за ним на войну с мандолорцами. Пока герой (в девичестве – джедай) прохлаждался на краю галактики, он умудрился потерять связь с Силой. По возвращении он был изгнан из ордена джедаев. Так что мы начинаем игру хоть и за крутого, но изрядно потрепанного жизнью персонажа: без светового меча и почти без заклинаний.

Тем временем дела вокруг идут все хуже и хуже. Орден, так сурово обошедшийся с нашим протеже, фактически уничтожен (хоть злорадствуй). И теперь мерзопакостные ситы охотятся за главным героем, потому что считают, что он – последний из джедаев (судя по всему, в этом они заблуждаются).

В самом начале игры герой расскажет друзьям о том, что случилось с Дартом Малаком – плохишом из первой части, которого Реван отправил к праотцам. Собственно, рассказывать-то будет не столько он, сколько мы сами: нам придется выбирать реплики, на ходу сочиняя историю... Или выкладывать чистую правду о том, как мы воевали в оригинальной KotOR. Дальнейшее развитие сюжета будет зависеть от того, что мы тут понарассказываем.

ТРАДИЦИИ НУЖНО ЧТИТЬ

Разработчики из Obsidian получили четкую установку: нигде не налажать и привнести поменьше отсебятины. Когда имеешь дело с культовой игрой, в которой и так все почти идеально, самодеятельность ни к чему. Думается, это не слишком высокая цена за возможность купаться в лучах славы BioWare и приложить руку к созданию ле-

НЕЗНАКОМЫЕ ЛИЦА?



Если название Obsidian Entertainment тебе ни о чем не говорит, не удивляйся – ты такой не один. Компания была основана в 2003 году выходцами из Black Isle Studios. За свою карьеру они успели поработать над *Fallout*, *Planescape: Torment*, *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* и другими проектами. Так что *KotOR II* в надежных руках. К тому же, BioWare за ним все-таки присматривает.



Разработчики из Obsidian получили четкую установку: нигде не налажать и привнести поменьше отсебятины



Эта дама в летах – один из новых членов нашей партии.

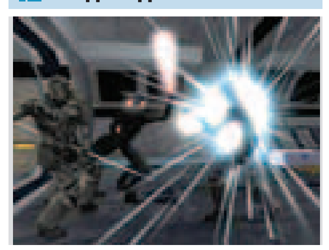


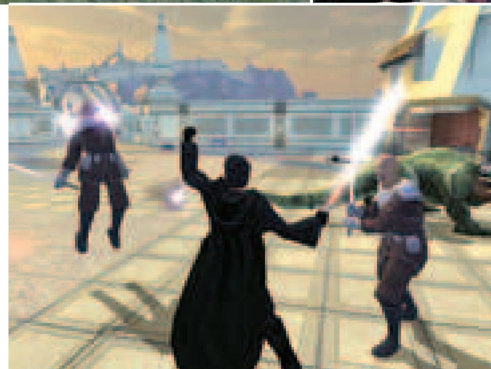
За 5 лет T3-M4 ничуть не постарел.


Мощь огнестрельного оружия должна несколько возрасти.


От страха джедай еще и не такое вытворять может!

КОГДА ЖДАТЬ?


До недавнего времени датой выхода игры считался февраль 2005 года. Однако сейчас разработчики говорят, что релиз состоится зимой. И не уточняют месяц. А в одном из последних роликов из игры появилась надпись «зима 2004». Интернет-магазины, кстати, тоже уже поменяли дату выхода с февраля на декабрь. Неужели счастье так близко?





генды. Но раз уж разработчикам пришлось ее заплатить, то и нам не стоит ждать от KotOR II никаких откровений. Игровая механика не изменилась ни на йоту. Боевая система тоже осталась практически нетронутой. Равно как и ролевая. Хотя теперь 20 уровень – не предел для персонажей. Все нововведения касаются в основном сюжета (который обещает быть ничуть не менее интригующим, чем в первой части) и игрового мира. Разработчики, например, решили избавиться от Татуина. Мол, песчаная планета за долгие годы успела всем осточертеть. Что ж, может и так. Зато нам доведется побывать на Дантуине, который пять лет назад разбомбили ситы. Соответственно, теперь он выглядит совсем не так, как в тот день, когда мы видели его в последний раз. Окажемся мы и на Телосе – родном мире Карта Онаси (помните такого нытика?). Всего нас ждут 7 планет. Однако разработчики говорят, что как таковых крупных локаций будет больше. Просто некоторые из них не являются планетами.

Как и следовало ожидать, в сиквеле еще большее значение будет иметь наша джедайская, так сказать, ориентация. Практически в любой ситуации мы сможем посту-

Не исключено, что кто-то из героев, не разделяющих наше мировоззрение, пошлет нас к чертовой бабушке


Отважные ситы ходят в сопровождении ручных монстров.


Какой-то странный вокруг пейзаж.


Очень похоже, что этот робот сейчас плюхнется на задницу. Видимо, растерялся от неожиданности.



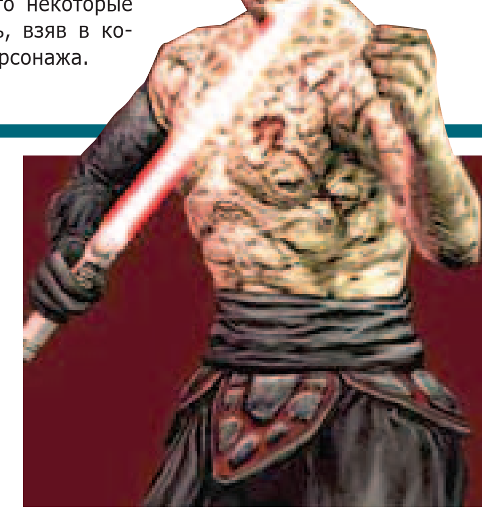


пить «хорошо», «плохо» или «нейтрально». Однако теперь это повлияет не только на отношение NPC к нам и на финал игры, но и на поведение членов нашей партии. Если мы очень активно сочувствуем ситам, в каком-нибудь из наших спутников, стоящих на светлой стороне Силы, могут пробудиться аналогичные чувства. Хотя не исключено, что кто-то из героев, которые не разделяют наше мировоззрение, пошлет нас к чертовой бабушке. Всего с нами могут путешествовать 10 персонажей. Среди них будут как старые знакомые (например, милый сердцу каждого геймера очаровательный робот T3-M4), так и новые герои. При этом не все персонажи, теоретически способные присоединиться к партии, захотят это сделать. Проблема снова в пресловутом мировоззрении.

Отправляясь выполнять задание, мы, как и раньше, можем взять с собой лишь двух спутников. И на этот раз нам придется куда тщательнее выбирать сопровождающих. Во-первых, разработчики делают все возможное и невозможное, чтобы сбалансировать различные классы персонажей. А то раньше три рубаки с шестью световыми мечами могли без труда перемолоть целую армию монстров. Во-вторых, каждый из героев будет обладать уникальными умениями. Так что некоторые квесты можно будет выполнить, взяв в команду только определенного персонажа.

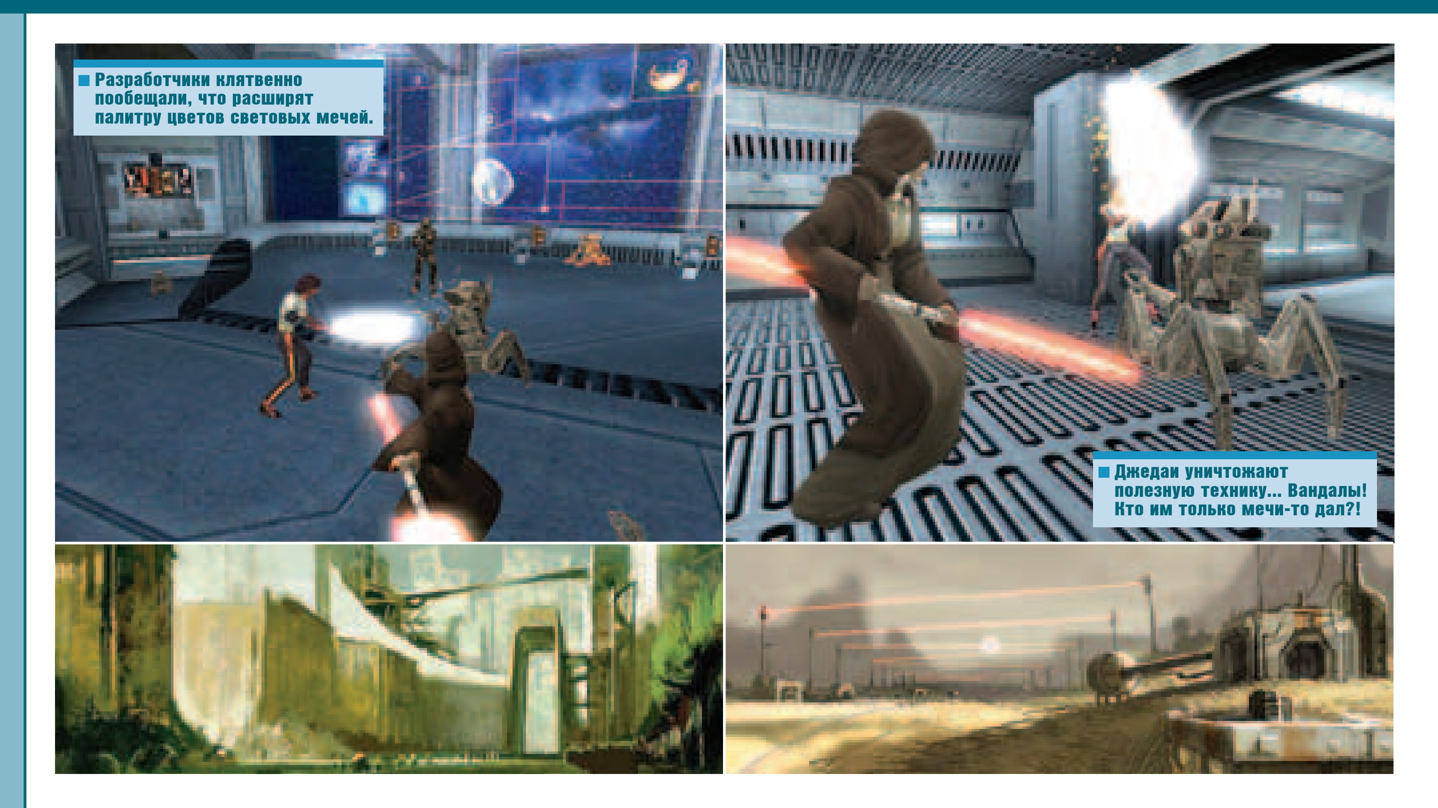
НОВЫЙ ПЛОХИШ

В *KotOR II* нам будут противостоять сразу несколько лордов ситов. Один из них – Дарт Сион. Очень мерзкий тип. Поистине гнилая душонка. И не только душонка, кстати. Сион заживо разлагается (фу, гадость какая – смотри, не трогай его руками, когда увидишь!). Не умер он до сих пор лишь потому, что очень хорошо управляется с Силой. Однако опасным его делает еще и то, что он практически не чувствителен к боли, поскольку для него и так каждое мгновение жизни – агония.









■ Разработчики клятвенно пообещали, что расширят палитру цветов световых мечей.

■ Джедаи уничтожают полезную технику... Вандалы! Кто им только мечи-то дал?!

ТЕ ЖЕ ЯЙЦА, ТОЛЬКО СБОКУ

Единственное, чем не блистала первая часть сериала, – это графика. Когда игра вышла, она выглядела в лучшем случае симпатично. Сейчас движок Aurora уже можно назвать устаревшим. Но, увы, KotOR II делается именно на нем (при этом сама BioWare не захотела его использовать для своего следующего проекта). Хотя разработчики и говорят, что облагородили игру, поверить им довольно сложно. Скриншоты говорят о том, что выглядит KotOR II в точности, как оригинал. То есть, не плохо, но и не особо впечатляюще. В остальном же в игре нас ждет все то, за что мы так полюбили первую часть: великолепный сюжет, продуманная боевая система, куча новых умений, предметов и заклинаний, новые классы и, конечно, новая возможность решить, какая же сторона Силы нам симпатичнее. Концовок предусмотрено несколько, и разработчики обещают, что на этот раз они будут по-настоящему грандиозными. Мы наконец-то сможем увидеть, во что превратится игровой мир, после того как мы в нем поджедайствуем.

ЧЬЯ СИЛА СИЛЬНЕЕ?

В сиквеле разработчики обещают нам около 30 новых умений и примерно столько же новых заклинаний. Среди них, кстати, будет даже Battle Meditation, которую до этого могла использовать только Бастила, да и то лишь в роликах. Из не боевых заклинаний очень любопытными кажутся Force Sight (дает возможность определять «хороший» перед нами NPC или «плохой») и Force Clairvoyance (позволяет видеть те части уровня, где мы еще не были).

















PSYCHOTOXIC

ЕСТЬ ТАКАЯ ПРОФЕССИЯ

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	не объявлен
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	NuClearVision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.psychotoxic.de
ДАТА ВЫХОДА	Не объявлена



Пустые коридоры – не к добру это.



Что нас ждет вон за той дверью?

Текст: Павел «Tarnum» Дёмин

Спасение человечества для нас, игроков, давно стало обыденной работой. Мир на волоске от гибели, большой нехороший злодей и смелый добрый спаситель – расклад самый что ни на есть стандартный. И как ни пугай страшнейшим апокалипсисом, как ни грози Армагеддоном – нам хоть бы что. Мы твердо знаем свое дело, и удивить привыкший к самым непристойным картинам геймерский глаз с каждым днем становится все трудней. Но *Psychotoxic* попробует.

На дворе привычное будущее – 2022 год. Место действия – Нью-Йорк. И четвертый всадник смерти, прибывший прямиком из Ада, как раз в этом городе. Засел, подлец, глубоко в недрах самых недоступных канализаций и испускает свою негативную энергию, которая жутчайшим образом воздействует на человеческое сознание. Растет беспричинный гнев, люди перестают чувствовать рамки допустимого и, не отдавая себе в этом отчета, начинают вымещать злобу самими непредсказуемыми способами. А гаду только того и надо. Чем больше негатива, тем больше энергии. Чем больше энергии, тем эффективнее можно управлять человеческим разумом. А за спасение мира в этот раз возьмутся женские руки.

MIND CONTROL

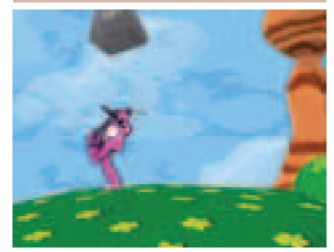
Да, разработчики посчитали, что коктейль из жесткого, хардкорного экшна и сексуальной воительницы в главной роли – это именно то, что нужно игрокам. Не будем кривить душой, мы заинтригованы. Тем более не так проста, как кажется с первого взгляда, эта Энджи, есть в ней что-то загадочное. Что выгодно отличает ее от такой же объемисто-фигуристой, но «прозрачной» как белый день Лары. Сравнение это выбрано не просто так. Ребята из **NuClearVision** откровенно заявляют, что всяким недоразумениям вроде Джулии Стрейн и Кейт Арчер придется потесниться, ибо мисс Профет идет, и с нею не сравниться. И все предпосылки к успеху у девушки есть. Пятый размер – пропуск в мир больших игр – наличествует, плюс красивая фигура и ангельский голосок. И этот голосок дан Энджи не просто так – она действительно ангел. Перемещаясь в сновидения людей, она способна воздействовать (со знаком «плюс», в отличие от всадника) на их сознание, освобождая мозги от всякого психомусора.

ПСИ-ФАКТОР

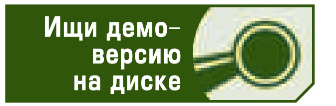
Есть в этой истории и третий герой. Некто Эйрон Кроули (Aaron Crowley), вполне обычный человек с неудавшейся жизнью, но со злодейским складом ума. Он будет всячески мешать Энджи и осуществлению ее главной задачи – уничтожению всадника и сохранению мира во всем мире. Зверский план Кроули обрекает человечество на пренеприятную перспективу самоуничтожения. Его тонкий расчет построен таким образом, чтобы погрузить мир в вечную борьбу добра и зла, света и тьмы, тем самым замкнув черный круг бесконечных войн и насилия.

Расклад понятен, цель ясна. Но как, извините, бороться с призраком, как убить того, кто уже давно мертв? АК-47 здесь вряд ли поможет. Но вспомните о чудесной способности нашей красавицы вселяться в умы других. Именно по ту сторону реальности будет про-

ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА



В одном из демонстрационных роликов, который давным-давно обошел сеть, разработчики показали пример пси-этапа, на котором огромный кролик бегал и раскидывал гранаты в виде пасхальных яиц, а вместо реальных взрывов на экране появлялся текст «BOOM!» в лучших традициях комиксов. Забавно. Но юмору в *Psychotoxic* нет места. На самом деле у игры мрачноватый антураж.



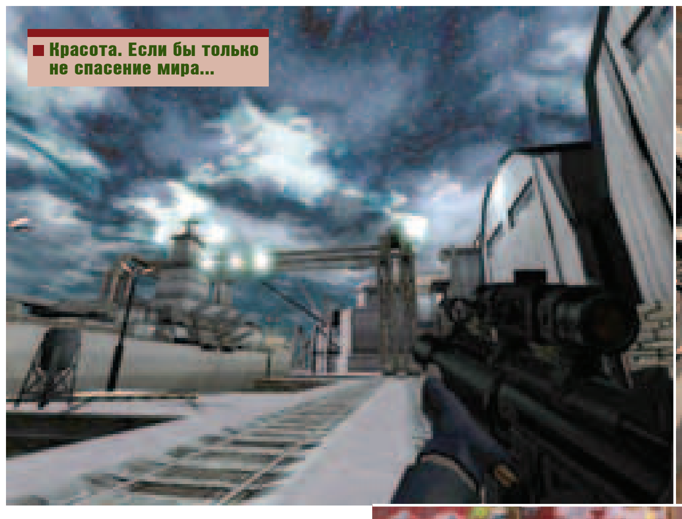
Psychotoxic – любопытная смесь техногенного гротеска, киберпанка и мира человеческих фантазий



Снег идет, а мы здесь чем занимаемся?

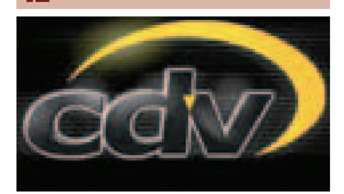


А где все?


Красота. Если бы только не спасение мира...



КОНФЛИКТ НА ПОЛЬЗУ



На ранних стадиях разработки *Psychotoxic* удалось обрести солидного издателя в лице CDV. Но по ряду причин NuClearVision была вынуждена расторгнуть контракт. Как говорят разработчики, самой игре это пошло только на пользу, так как они принялись за реализацию идей, не одобренных CDV. На данный момент издатель у игры отсутствует.





ходить добрая треть всей игры. А там, понятно, нет ничего невозможного. Интересно, ново, со смыслом. Название ясно свидетельствует о некой психологической подоплеке. То есть, беготня с автоматом наперевес, горы мяса, море крови – не единственное, что подарит нам игровой процесс. Психоделические миры, в которых ты проведешь уйму игрового времени – вот главная фишка. Очень интересно будет посмотреть, на что реально хватит фантазии разработчиков.

Эффекты отражения, динамические тени, огонь, дым и бьющееся стекло – все выглядит потрясающе

ОДНОЙ ЛЕВОЙ

Ну а монстров и прочего сброда, понятное дело, будет предостаточно. Бороться и безжалостно вырезать самыми мощными пушками (о которых ниже) тебе потребуется всех без исключения: от сумасшедших религиозных фанатиков, обезумевших уличных банд и сбрендивших полицейских до разношерстных зомби, симбиотов с огнеметами и так называемых психокиллеров. Озвучивалась цифра в девяносто различных видов врагов. Мало не покажется. О качестве искусственного интеллекта речи, насколько я понял, не идет: разработчики, похоже, хотят сделать кровавую мясорубку в стиле ***Painkiller***, не меньше. А в таком случае продвинутый AI – лишнее. Хотя в реальном мире спецназовцы





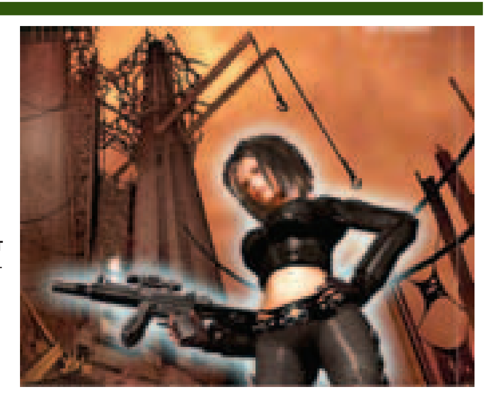
и полицейские будут координировать свои действия и активно бороться с тобой.
Успокаивать разбушевавшиеся толпы мяса будем самими непредсказуемыми способами. Насколько уместен девиз «нет стандартам!» в плане вооружения, узнаем позже, когда выйдет игра. Но отказать себе в удовольствии привести список самого экзотичного я не в силах. Как вам, скажем, органико-механическая пила? Или лучевая винтовка «вырви-глаз»? Или питбуль-ловушка с пушкой «вымя»? Названия говорят сами за себя. Но это только для разминки. Помимо набора всегда присутствующего оружия (пистолет, автомат, снайперка), ребята из NuClear-Vision сумеют нас удивить еще многими сумасбродными фишками. Надо только набраться терпения.

GATEWAY TO HELL

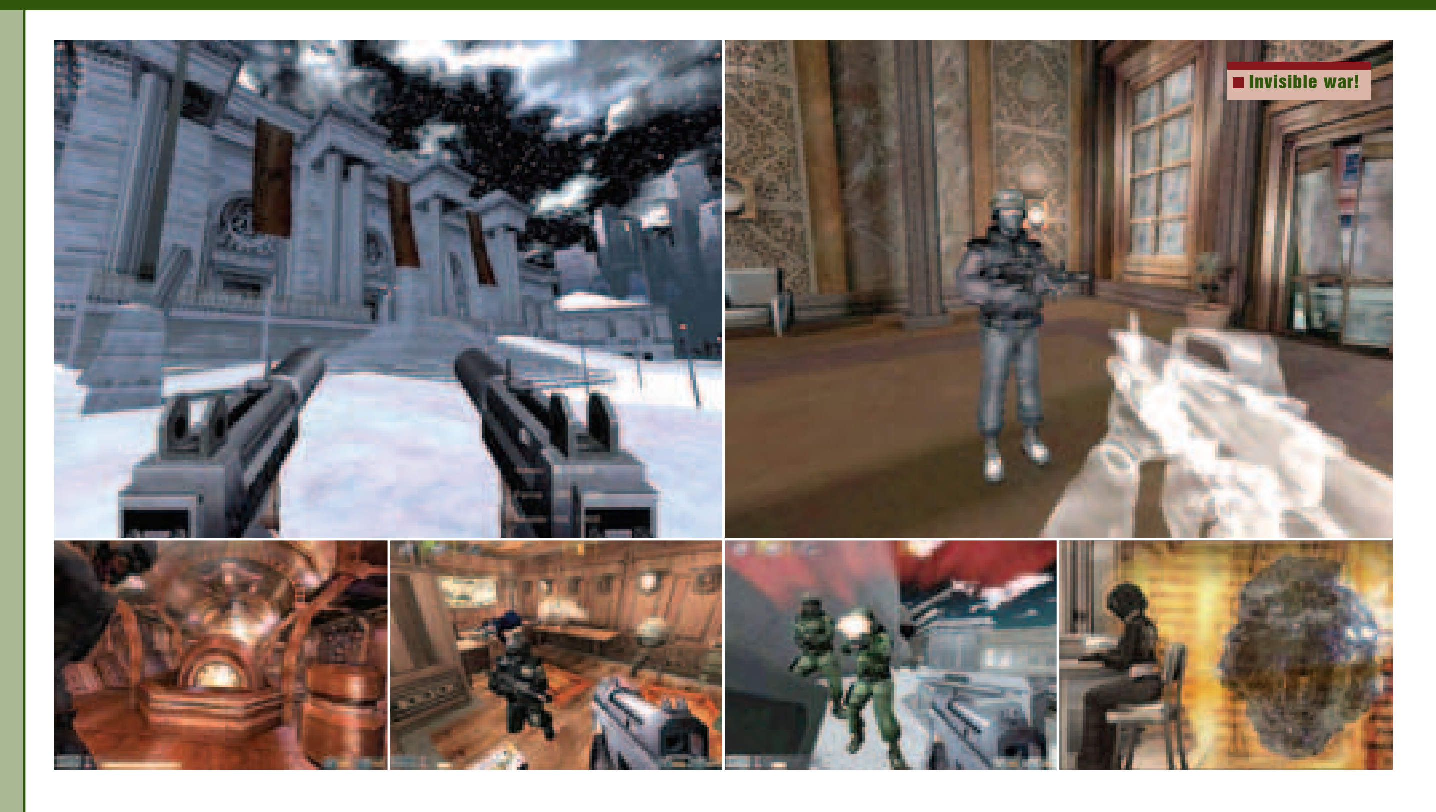
Время поговорить о технических характеристиках проекта. Движок Trinigy демонстрирует себя на скриншотах и в роликах с наилучшей стороны. Эффекты отражения, динамические тени, огонь, дым и бьющееся стекло – все выглядит потрясающе, хотя это и не предел мечтаний. Приятная новость для обладателей старых машин: Trinigy к ним очень дружелюбно относится и способен выводить большое количество полигонов даже на скромных конфигурациях. В игре реально воссозданы Манхэттен, центральный парк и

ЭНДЖИ

Образ красавицы Энджи Профет – собирательный. Главными прототипами при ее создании послужили знаменитые поп-дивы Кайли Миноуг (Kylie Minogue) и Шакира (Shakira), к которым разработчики питают тайную страсть. Несмотря на впечатляющую внешность героини, в сюжете игры нет места любовным подоплекам. Руководитель проекта говорит, что любовь в играх – это дурной тон и явный признак «низкого качества» сюжетной линии и продукта в целом. Что ж, интересная позиция.







музей современного искусства в Нью-Йорке. Об архитектуре пси-уровней говорить рано, но, по заверениям сами знаете кого, они нас просто потрясут. Каждый из этапов скрупулезно строится по принципу уникальности, а не методом «copy-paste».

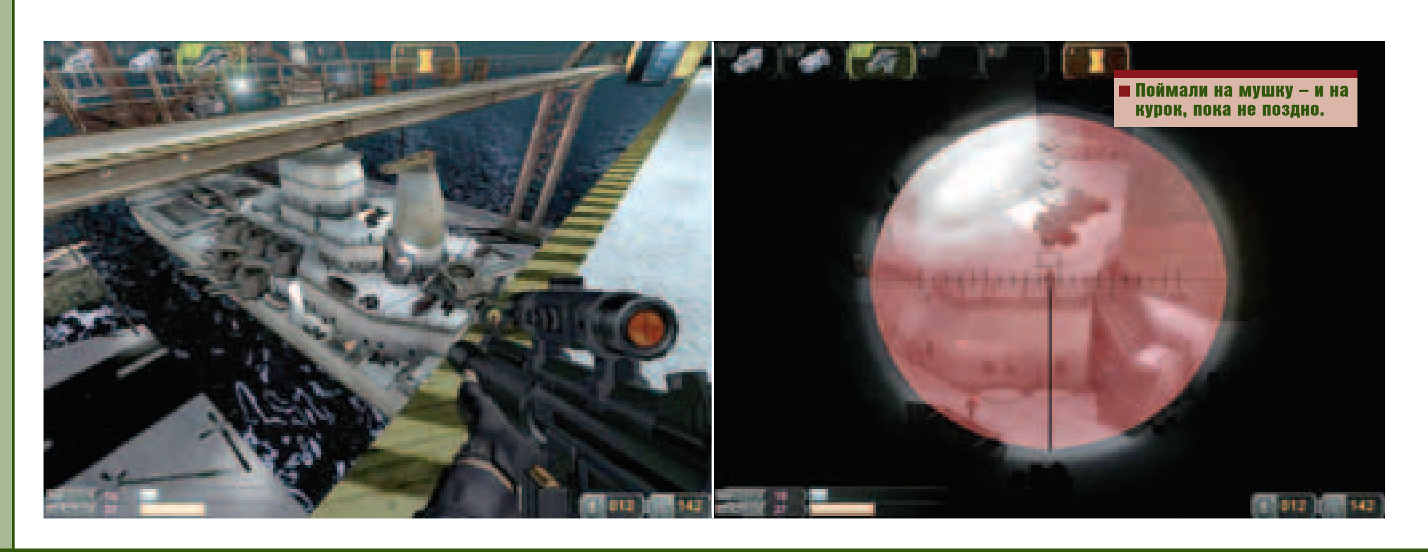
Физическая модель, получившая название *ODE*, выглядит не менее симпатично. Каждый объект в игре подчиняется законам физики и подвержен разрушению. Колонны крошатся под шквалом автоматных очередей, взрывы разносят все вокруг своего очага.

Psychotoxic – любопытная смесь техногенного гротеска, киберпанка и мира человеческих фантазий. Создатели признаются, что черпают вдохновение преимущественно из комиксов, таких как Authority, Transmetropolitan, Preacher и Battle Angel Alita. Это нам мало о чем говорит, но игра должна получиться действительно интересной. Хорошая техническая база, оригинальный сюжет, симпатичная девушка под нашим управлением – все на месте. Похоже, в недрах NuClearVision куется самый настоящий хит из тяжелого металла.

NUCLEARVISION

Psychotoxic **– на данный момент единственный серьезный проект студии NuClearVision. Параллельно с ним в студии ведется работа над продолжением приключений легендарной Lula. На этот раз – в полном 3D. А пока на их счету есть лишь скромная, но забавная 2D Jump 'n Run-аркада *Codename Gordon,* посвященная похождениям Гордона Фримена. Ага, того самого. Над Psychotoxic ребята трудятся с 2000 года, и от его успеха зависит судьба всей компании.**





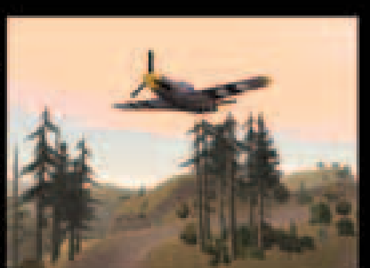
ROCKSTAR GAMES
ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Grand Theft Auto San Andreas

A ROCKSTAR NORTH
PRODUCTION

ТОЛЬКО ДЛЯ PLAYSTATION 2
ОКТЯБРЬ 2004
WWW.PLAYSTATION.RU/GTA



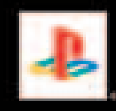



WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

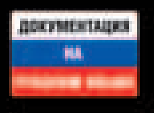
SOUNDTRACK AVAILABLE ON INTERSCOPE RECORDS







PlayStation.2





THE ROOTS

КОРНИ РОЛЕВЫХ ИГР



ЖАНР ИГРЫ	Action Role Playing Game – Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Genega Publishing
РАЗРАБОТЧИК	Tannhauser Gate
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.therootsgame.com
ДАТА ВЫХОДА	28 февраля 2005

■ А вот и обещанные снежные равнины. Монстры на них тоже водятся дай Боже!

■ Вид с высоты птичьего полета, надо сказать, впечатляет.

Текст: Михаил "Krabat" Панюшкин

Есть в нашем мире вещи, основанные на незыблемых правилах и традициях. Такие вещи всегда вызывают невольное почтение. Британские университеты, японские школы, китайские чайные церемонии... Список этот можно продолжать долго, но далеко не на последнем месте окажутся классические ролевые игры – священные коровы поколений игроков, которым бесполезно говорить о недостатках жанра, ибо в своей приверженности RPG они последовательнее Симона де Монфора в борьбе с альбигойцами. Каждое название для них священно, занесено в анналы истории и отпечаталось в памяти: *Betrayal At Krondor, Eye of the Beholder, Ultima*...

Положа руку на сердце, стоит отметить, что количество поклонников классических RPG в стане любителей компьютерных игр весьма и весьма невелико. Посему новое творение польской студии **Tannhauser Gate**, знаменитой своей превосходной MMOG ***Mimises***, по словам разработчиков, сочетает в себе и элементы достойного жанра ролевых игр, и черты квестов, а также аркад. В терминологии студии-создателя это звучит как "RPG – Adventure – Action game" и ласкает слух чудовищным нагромождением несовместимых терминов.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ!

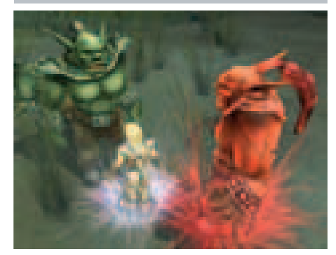
Как и во всякой уважающей себя игре, в ***The Roots*** нам обещают обширные пространства, состоящие «из девственных лесов, проклятых болот, загадочных озер и островов». По всему этому сможет абсолютно свободно передвигаться наш подопечный Ян – выращенный отшельником спаситель мира. Насчет «абсолютно свободно» – это я, конечно, загнул. Множество напастей будет, разумеется, преследовать главного героя и его друзей, среди которых и «ужасные монстры» и не менее ужасные «великие приключения».

А ведь начиналось все так хорошо! Вселенная The Roots была похожа на идеальный мир – ее покой и благополучие зиждилось на могуществе богов, управляющих миром. Но вот, в недобрый час боги поссорились (надо сказать, одно из любимых занятий богов). Леди Жизнь и Лорд Демонов схлестнулись в непримиримой борьбе, вовлекая в нее своих последователей, меньших богов.

«Что же делают в этом конфликте люди?» – спросишь ты.

Все очень просто. Человек – это существо, которое не может пройти мимо любой заварушки, будь то заурядная кабацкая драка или уличная потасовка. А уж мимо драки богов вообще пройти невозможно! Множество представителей достойных родов пало, еще большее было проклято и обречено на смерть. Но вот Лорд Демонов был повержен, а душа его разбита. Разумеется, зло не успокоилось, и как раз сейчас оно пытается собрать своего владыку воедино (прошу прощения за невольные аллюзии на Шалтая-Болтая), попутно разрушив Мистические Элементальные Деревья, которые поддерживают Гармонию в мире. Зачем негодяям нужно второе – не совсем понятно. Но нужно, это факт. Естественно, наш подопечный попросту не мог не сунуть

ВЫБОР ВСЕГДА ЕСТЬ



Бой или ролевой рост и прокачка персонажа? В зависимости от того, по какому пути пошли разработчики, в поклонники им пойдут или заклятые ролевики, или все остальные. Мало кому удавалось адекватно соединить в собственном творении два этих несовместимых качества.



Это что, боевая стойка? Кто так держит меч? Ты не за вилы ухватился! А зачем пальцы поверх гарды положил?



Мосты, туманы и одинокие маленькие герои. На открытые пространства движок не скупится.



Конечно, герои пришли сюда не кормить лебедей, а спасать мир. Но трогательно – сил нет!

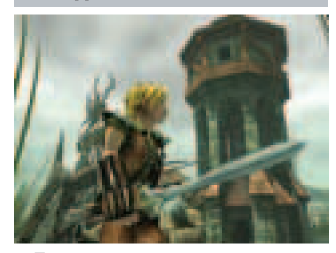


■ Обширные пространства игры часто тонут в туманах. Зло негативно влияет на климат.



■ Бои идут и посреди снежных просторов, и промеж буйных трав.

В ДОБРЫЙ ПУТЬ



■ Предыдущее творение студии Tannhauser Gate было популярно, пожалуй, лишь в Польше и Китае. Смогут ли малоизвестные доселе разработчики выйти на международный рынок и завоевать популярность, или так и останутся в безвестности?



нос в этот конфликт. И вот он уже впереди, на белом коне, спасает Вселенную в компании таких же, как он, Guardian'ов – единственной надежды мира Lorath.

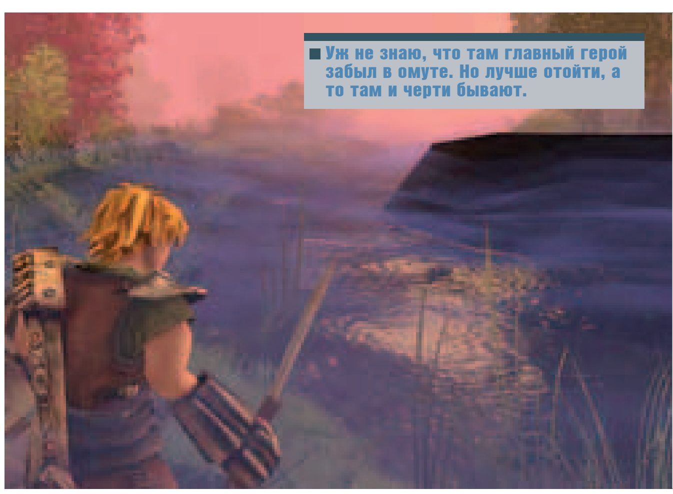
С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

«Боже, какой болезненный и банальный бред», – подумает начитанный игрок и будет, разумеется, прав. Сюжет, преподносимый авторами как нечто экстраординарное, на самом деле таковым назвать нельзя. Основанный на традиционных кельтских мифах, он, тем не менее, составляет достойную основу для игры.

Впрочем, кроме сюжета творению польских мастеров есть чем привлечь потенциальных игроков. Прежде всего, это новый графический движок, который обещает показать нам невиданные доселе красоты. Конечно, не будут обойдены вниманием и межмиссионные ролики на графическом ядре игры, выполненные, вдобавок, с помощью технологии *Motion Capture*. Кроме того, планируется четкая визуализация эмоций персонажа.

На движок можно полюбоваться в трейлере, который скачивается с официального сайта. Действительно, зрелище приятное, особенно в динамике. Движения героев выглядят,

Леди Жизнь и Лорд Демонов схлестнулись в борьбе, вовлекая в нее своих последователей



■ Уж не знаю, что там главный герой забыл в омуте. Но лучше отойти, а то там и черти бывают.



■ Красные пустыни и пальмы. Диапазон местностей The – Roots впечатляет.


Положительные герои в количестве. Выглядят весьма устрашающе, пасть врагу порвут легко.



правда, несколько неуклюже – не дотягивают они до изяществ ***Blade Of Darkness.*** Так и хочется крикнуть:

- Это что, боевая стойка? Кто так держит меч? Ты не за вилы ухватился, балда! А зачем пальцы поверх гарды положил?

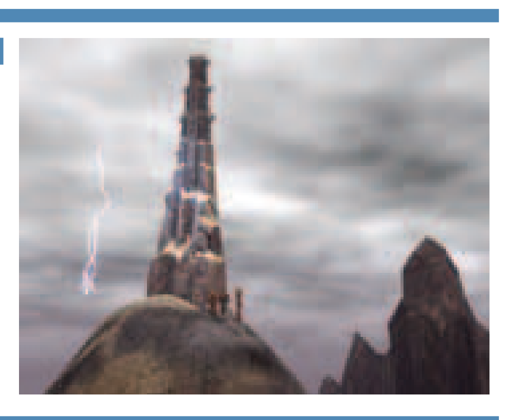
Зато окружающие пейзажи выглядят весьма мило. Особенно польским умельцам удалась анимация травы – нет, конечно, с живой ее никак не перепутаешь, но общую атмосферу передает хорошо.

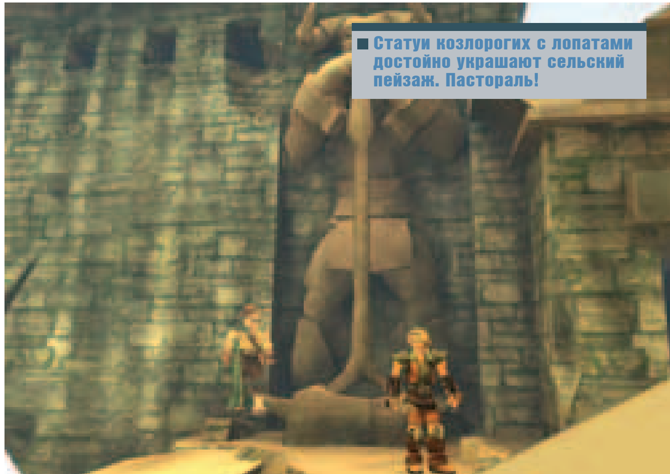
Об атмосфере стоит поговорить отдельно. При создании The Roots одной из основных идей было широкое использование эстетики аниме, а если говорить точнее – японских RPG, таких как ***Final Fantasy***. Поклонников этой серии такая особенность, безусловно, порадует, но не отпугнет ли массовую аудиторию? Время покажет.

Одним из важнейших элементов такого рода игр являются, безусловно, сражения. Вот тут-то нам и обещают возможность развернуться на полную. «Совершенно новый подход к боям и дуэлям» - не больше и не меньше. По слухам, польская студия разработала какую-то умопомрачительную систему, позволяющая адекватно и точно контролировать вооружение, использовать магию, а при необходимости и вызывать себе на подмогу толпы магических существ, дабы противостоять массированным атакам.

ГРОМ И МОЛНИЯ

Одной из важных особенностей игры объявлено точное моделирование погоды. Изменение атмосферных условий будет не только антуражем: в зависимости от погоды планируется изменение окружающего ландшафта и характеристик игры. Обещанные природные катаклизмы не ограничиваются банальными дождем и снегом; в списке обещанных плюшек – ветер, вьюги, и даже молнии. Разумеется, все они будут визуализированы на достойном уровне.




Статуи козлорогих с лопатами достойно украшают сельский пейзаж. Пастораль!


Наверняка вот о таких пейотлях и мечтал Кастанеда...



Пастораль сменяется постиндустриализмом, антуражность нисколько не теряется.

Один из самых главных злодеев игры стоит себе под проливным дождем.

ПО ДЕЛУ СКАЖИТЕ ХОТЬ СЛОВО!

Но вся эта шелуха не особенно интересует поклонников ролевых игр. А о том, что их интересует, разработчики как раз молчат как партизаны. На какой системе базируется игра? Это собственная разработка или, упаси Боже, AD&D? А если собственная разработка, то каковы возможности роста для персонажа? Подробностей устройства мира нам не выдают.

И это настораживает, потому как разработчики на сайте и в релизах в основном упирают на «прекрасные, великолепные, ужасные и загадочные», а по делу рассказывают достаточно мало. Красивые скриншоты нигде не демонстрируют ни таблиц с системами умений, ни даже инвентаря. Есть опасение, что игра, позиционируемая чуть ли не как новейшее откровение в, что греха таить, постепенно закисающем стане RPG, на самом деле окажется очередной глупой боевкой в стиле ***Diablo***. Конечно, и на нее найдутся свои поклонники. Ждем релиза, или хотя бы демо-версии, которую разработчики чуть ли не каждый день клянутся выложить «вот-вот».

ИГРУШКИ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

В ***The Roots*** нам, кроме всего прочего, обещают еще и мини-игры. В частности, в одной из них нам предстоит познакомиться с одной из самых популярных игр Лората под названием «Трион» и сразиться с ее лучшими мастерами, а во второй еще и поучаствовать в залихватской гонке на старинных летательных аппаратах – воздушных шарах. А еще предстоит собирать разный старательно запрятанный хлам: победа над Злом – не такая легкая задача, как это может показаться с первого раза.







КАРИБСКИЙ КРИЗИС/ THE CUBAN MISSILE CRISIS

ТАК МОГЛО БЫТЬ



ЖАНР ИГРЫ	RTS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	G5 Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	http://games.1c.ru/cmc
ДАТА ВЫХОДА	ноябрь 2004 года

Несладкие военные будни.

Красавец, не правда ли?

Текст: Павел "Tarnum" Демин

По дороге в G5 Software меньше всего хотелось увидеть там продолжение «*Блицкрига*». Казалось бы, так много общего у этих игр: и движок, и жанр, и тематика. Так что? при виде скриншотов «*Карибского Кризиса*» в голове невольно каждый раз всплывает одно и то же: «Блицкриг». Что произошло, когда я увидел детище G5 в действии, ты уже, вероятно, догадываешься. «Карибский Кризис» – это не «Блицкриг». Это другая игра. Совсем. Другая по духу, по идее, по дизайну, по содержанию. И, что может показаться совсем невероятным, внешне она тоже совсем другая.

За сим тему сходств и различий с твоего позволения я закрою. Потому как «Карибский Кризис» заслуживает отдельного обстоятельного разговора. Совершенно уникальный оперативный режим, зоны заражения, разрушенные после ядерных атак города, оккупированные сталинские пятиэтажки, экспериментальный танк 279 и вертолетные штурмы – рассказывать здесь есть о чем. Но обо всем по порядку.

В БОРЬБЕ ЗА ПРЕВОСХОДСТВО

Начну с визуальной стороны проекта. «Карибский кризис», несмотря на отсутствие возможности масштабирования и поворота камеры, выглядит очень привлекательно и в изометрической перспективе. Каждый квадратный метр игровой карты говорит о том, как славно потрудились художники. Все на месте, все детально прорисовано и радует глаз. А, увидев первый раз здешние города, я и вовсе замер в изумлении. Попыткой продемонстрировать нечто подобное отметилась **Westwood** в своей ***C&C: Generals***. Но там городские площади выглядели как-то пустынно и уныло, здесь же буквально на своей шкуре ощущаешь их плотную застройку. А когда еще противник засел в местном клубе и начинает отчаянно палить из окон и дверей по мирно проезжающей мимо группе моих танков, то и вовсе становится как-то не по себе.

Однажды столкнувшись с такой засадой, с видом стратегического гения я занял позицию и начал обстреливать занятый противником объект. Как и подобает деревянному сооружению, оно быстро разрушилось. Взрыв, треск, и мгновением позже облако пыли и руины из обгоревших бревен и развалившейся на мелкие кусочки крыши ознаменовали мое превосходство. С чувством выполненного долга я развернул взвод и поехал дальше. Каким же было мое удивление, когда спустя несколько мгновений из еще дымящихся руин здания выползло несколько пехотинцев. Один из них, недолго думая, водрузил себе на плечо базуку и запустил прямо мне вслед шальной снаряд. Оставляя позади себя красивый хвост, он стремительно настиг одно из моих экспериментальных чудес – ЭТТ 279. Контакт, взрыв – и от танка остался лишь один, довольно симпатичный, но бесполезный обгоревший каркас.

Все в соответствии с историческими реалиями. «КК» вообще этому аспекту – достоверности – уделяет максимум внимания. Все модели техники или реально существовавшие, или разрабатывавшиеся, в том числе и секретно. В игре тебя ждет несколько экспериментальных образцов так и не пущенной в производство тяжелой техники. Удовольь-

МЫ ИХ ТЕРЯЕМ



Каждый из твоих юнитов (за исключением нескольких типов) подвержен вредному воздействию зараженных зон. А через них будут часто пролегать пути к конечной цели. Чтобы не убить все свои войска еще до военных столкновений с противником, тебе понадобится химическая обработка зараженных мест. Это важный игровой аспект, на который не стоит закрывать глаза.



Это другая игра. Другая по духу, по идее, по дизайну, по содержанию. И внешне она совсем другая



Клубы черного дыма заполняют весь воздух.



Подбитый вертолет вот-вот рухнет.



На улицах опустевшего города идут бои.



Очень скоро на этом месте останутся одни руины.

ТЫ ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ



Одним из достояний *«Карибского Кризиса»* является динамически изменяющиеся погодные условия. По ходу миссии может запросто пойти снег. Или, если это безжизненная пустыня, может начаться песчаная буря, оставляя после себя завитки из песка на земле. Или может пойти дождь, и твое счастье, если этот дождь не будет кислотным. Здесь и такое случается.





ствие разнести в пух и прах взвод французских танковых шедевров, бесценных в качестве эксперимента, но значительно менее боеспособных в сравнении с нашими монстрами, очень велико. Это надо прочувствовать.

ПРОШЛА ВОЙНА ХОЛОДНАЯ

Прочувствовать надо и атмосферу самой игры. Она особенная. Особенная в том плане, что «КК» дает возможность поиграть в альтернативную историю. 1962 год, Карибский Кризис – все это осталось в уже далеком теперь прошлом. Но одно лишнее, случайно выроненное слово лидера какой-либо из ведущих держав мира тогда, и последствия 62-ого мы могли бы ощущать на собственной шкуре и сегодня. Наше с вами счастье, что так не случилось. А G5 нам демонстрирует, как все могло быть, если бы Третья Мировая все же состоялась. Демонстрирует, надо сказать, с высокой долей вероятности. С каждым сюжетным и игровым шагом разработчиков охотно соглашаешься.

Игровой процесс переполнен неожиданностями и непредсказуемыми моментами. Понять, что на самом деле значат эти слова, ты сможешь, только поиграв в саму игру – на пальцах этого не объяснить. Был такой случай. На

Взрыв, треск, а мгновением позже лишь облако пыли и руины обгоревших бревен



Столкновения лоб в лоб почти всегда оборачиваются большими потерями.



Топливных запасов в любую минуту может не стать.



Азиатский городок. Пока еще цел.

очередной карте я сразу заметил свое превосходство. Быстро смекнул, что стремительный штурм – хорошее решение в данном случае. Так как противник не успеет сгруппироваться и занять позиции, когда я уже осыплю его градом пуль и снарядов. Недолго думая, я отправился большими силами в атаку, предусмотрительно оставив часть юнитов, так сказать, на всякий пожарный. По дороге к месту вражеской дислокации, прогремел взрыв. Сильный. И по цепочке еще с десяток. Я в недоумении начал судорожно лазить по экрану. И, осмотрев исходные позиции, обнаружил... о, ужас... ничего не обнаружил. Не знаю уж, как противник все пронюхал, но артиллерия одним точным залпом снесла все, что я оставил «на пожарный».

Отчаянное сопротивление пехотинцев в окопах, агрессивное поведение расчета у гаубиц, несколько нехилых танков в распоряжении у врага привели к тому, что я проиграл. Проиграл там, где выиграть, казалось бы, было проще простого. Комментарий Андрея Акимова, PR-менеджера G5 Software, был неутешительным: «Не так-то здесь все просто!». Вот потом и думай, что делать да как быть, когда такие дела творятся.

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО СНИТСЯ

Теперь о главном, что я оставил на закуску. Дело в том, что каждый раз перед началом боя игра предлагает игроку спланировать

«КК» НАСТУПАЕТ ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

За время моего присутствия в стенах G5 мне довелось увидеть большое количество разных карт. И из всего этого разнообразия лишь считанные локации были похожи друг на друга. Места боевых действий в «КК» простираются от заснеженных, северных равнин и таежной местности до тропиков с пальмами и большой растительностью и пустынь с потрескавшейся от вечного зноя почвы. А чего только стоят зараженные зоны, присутствующие практически везде...





Нетронутый мост – большая редкость.




Затишье перед бурей.

действия в так называемом оперативном режиме. Представь себе обычную карту, какие часто бывают в брифинге перед миссией. Только здесь она интерактивна. На ней нанесена линия фронта, отмечены стратегические объекты и непосредственно цель. В пошаговом режиме а-ля ***HoMM*** ты двигаешь свои войска, как заблагорассудится. Объединяешь несколько войск в одно, продвигаешься вглубь или наоборот отстаиваешь позиции, дожидаясь решительных действий противника. Продолжается это до тех пор, пока не произойдет столкновения сторон. И главный смысл в том, чтобы на этот момент оказаться подготовленным к бою лучше противника. В этом режиме тоже есть ряд своих тонкостей, о которых не время и не место говорить.

Не буду разом раскрывать все козыри. Игра выходит уже в ноябре. То есть совсем скоро все секреты ты узнаешь сам. И у меня есть твердая уверенность, что «КК» тебя не разочарует. Дым, от которого слезятся глаза, вечно преследующий запах пороха и этот неповторимый аромат той, несостоявшейся войны. Как же он сладок и приятен.

279

Как ты уже знаешь, в игре присутствуют экспериментальные образцы техники. Среди них есть и столь мне полюбившийся экспериментальный тяжелый танк 279. Чтобы включить его в игру, разработчики специально ездили в Кубинку и снимали со всех ракурсов единственную доступную на сегодняшний день модель в местном музее. Одной из особенностей 279-ого является возможность передвижения по зараженным зонам без вреда для экипажа. Именно с расчетом на войну в такой обстановке он и создавался.




Солдафоны, засевшие в здании в засаде, жестоко за это поплатились.

Лужи крови, воронки от взрывов – это война!

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru





Купи мобильный Карибский Кризис

и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте **www.g5mobile.ru**

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 50-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.













Жизнь идет своим чередом. Пока не приходит Сэм Фишер.

Враги обсуждают свои подлые планы. Но им не скрыться от супершпионов.

Текст: Михаил “Krabat” Панюшкин

ЖАНР ИГРЫ	Stealth-Action
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Медиа 2000
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Несколько
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.splintercell3.com
ДАТА ВЫХОДА	Рождество 2004 года

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

ТЕОРЕТИКИ НЕИССЛЕДУЕМОГО

Что, нравится прорываться через толпы врагов с гранатометом или катаной наперевес, кроша направо и налево, да так, чтобы спереди все разбегалось, а позади все рыдало? А может быть, любишь зажать гашетку, чтобы ракеты одна за другой летели сквозь ствол, раскаляя его докрасна? Кто ж не любит. Но время лихих кавалерийских (лучше, наверное, сказать space-marine type, да будет земля пухом святому Doom’у) атак прошло. И в реальном мире, и в виртуальном. Самым важным элементом новой войны становятся СПН – скрытность, проникновение, незаметность.

Как раз о таком способе ведения боевых действий мы подробно узнали в ***Splinter Cell: Pandora Tomorrow*** от вездесущей **Ubisoft**. Игра произвела настоящий фурор – мало того, что она была основана на знаменитых романах ***Тома Клэнси***, так еще и проповедовала стиль воздействия ***Thief*** (так называемый stealth-action). При этом антураж ее был абсолютно новый для такого рода развлечений. Про поразивший всех графический движок я уже не говорю. Сегодня же нам представляют нового представителя славного семейства, а зовут его ***Splinter Cell: Chaos Theory***.

Фанаты серии, затаив дыхание, ждут Рождества, и копят деньги на апгрейд – он явно будет нелишним

ТОЛЬКО ТИХО!

Идеологией Splinter Cell всегда было то, что делать можно все, но чтобы никто этого не заметил. Охранника зарезать – пожалуйста, вот только труп нужно сразу оттащить, дабы его не обнаружили. И делать это нужно тихо! Никакой стрельбы из гранатометов. Пистолет с глушителем можно, или, еще вот, например, ножиком. А в первой игре серии и вообще были миссии, в которых убийство запрещено. В Chaos Theory подобное непотребство в полной мере сохранилось. Если вам такое по душе, то вы воистину настоящий ***Сэм Фишер***, элитный супершпион мирового класса, всегда готовый к спасению мира самыми радикальными методами, начиная от ножа и заканчивая прототипам нового вооружения «Сухопутный боец» (Land Warrior), не брезгуя при этом и





такими способами, как банальный перелом шеи противника. Т-с-с-с!

КТО ТАКИЕ ЭТИ ШПИОНЫ?

Сюжет очередного Splinter Cell начинается как раз там, где заканчивается предыдущая игра серии; этот факт подтверждается писателем. События, впрочем, переместились в 2008 год. Внезапные убийства по всему городу, саботаж биржи, взлом системы национальной безопасности... Иными словами, информационная война. Для предотвращения подобных атак оперативникам предстоит проникнуть в охраняемые враждебные территории и собирать сведения прямо из-под носа вражеских солдат.

Противостоит нам теперь, слава богу, не мятежный грузинский президент Николадзе, не раз вызывавший улыбку в первой серии, а мощные Японские Силы Защиты Информации (Japaneese Information Defence Force, IDF). Первоначально они были созданы для борьбы с высокотехнологичными атаками, но впоследствии использовались для войны с Кореей и Китаем, что противоречило всем международным законам и новой послевоенной японской конституции.

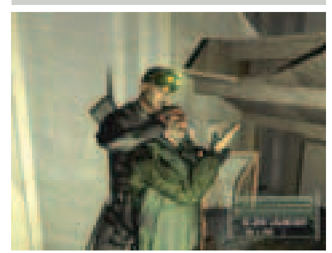
Впрочем, и этого оказалось мало. Глава IDF развернул военные действия против Японии в информационном пространстве, обвиняя в нападении Северную Корею. Когда же США вмешались в конфликт, то, согласно § 9 послевоенной конституции Японии, Америка также была атакована, и эти действия заставили Северную Корею провести превентивное вторжение в Корею Южную.

Война охватила Дальний Восток, и наш подопечный Сэм Фишер должен разрушить порочный союз японского адмирала, нейрохакера и главы интернациональной военной корпорации, дабы предотвратить возобновление кровавой бойни в Тихоокеанском бассейне.

ПОГОВОРИМ О НАСУЩНОМ

Это все лирика, которая никоим образом на геймплей не влияет. А что нам такого обещают в самой игре, чего не было в предыдущих сериях? В этот момент все поклонники Splinter Cell должны замереть, ведь любое кардинальное изменение нарушило бы тонкий баланс, придававший предыдущим частям серии играбельность. Так вот, аплодируй, поклонник и боец, и радуйся, ибо ничего совершенно нового нет и, не будет. Снова мы будем пробирать-

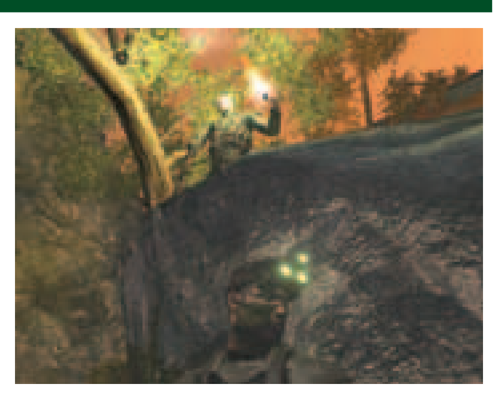
МИРНОЕ УРЕГУЛИРОВАНИЕ



Разработчики *Splinter Cell* стремятся к тому, чтобы их игра не получила рейтинг M (Mature). Для этого они идут на всяческие ухищрении: вспомним слух о запрете убивать с помощью ножа. Скорее всего, нововведения в движениях перечеркнут все эти усилия. Например, один из новых special moves позволяет одним нажатием на кнопку свернуть голову охраннику, сломав шейные позвонки. Брутально, зато эффективно.

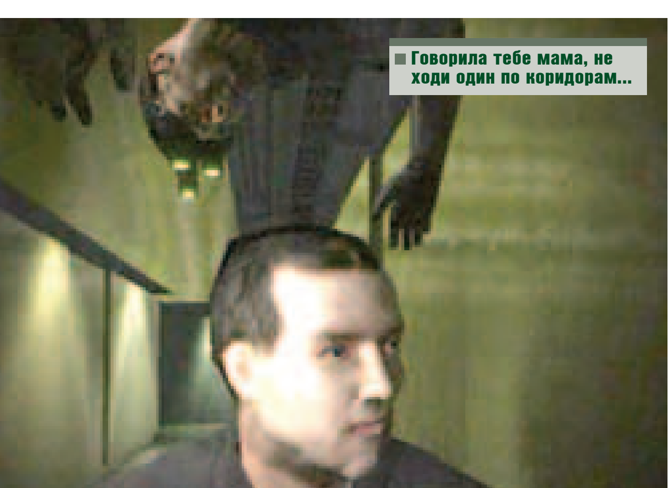
ГОТОВЬТЕ ДЕНЬГИ

Надо сказать, что наповал всегда сражали не только графика, но и системные требования игр серии. По клятвенным заверениям разработчиков, ситуация в данном аспекте практически не изменилась, и для адекватной игры тебе понадобится «всего лишь» процессор 2 GHz, 0,5 Gb памяти, и видеокарта с поддержкой DirectX 8. В мультиплеер, увы, сразиться удастся только счастливым обладателей выделенных линий. В общем, ничего экстраординарного.





У большинства охранников такие идиотские лица. Чтобы их было за что ненавидеть.



Говорила тебе мама, не ходи один по коридорам...



ся по полутемным коридорам, вздрагивая от каждого шороха, пользоваться всевозможными хитрыми прибамбасами вроде эндоскопа, шлема для ночного зрения, усыпляющим газом или сканером тепловой активности.

Одним из основных нововведений Chaos Theory является появление мультиплеера. Теперь нам не придется ходить по вражеским военным базам в одиночку, можно будет собираться дружной компанией и совместно пробираться на объекты. Не стоит только забывать, что когда на задание идет пара, удваивается не только огневая мощь, но и вероятность того, что вас случайно обнаружат. Еще по первому Splinter Cell все помнят, насколько это нежелательно...

Обновилось и оружие. Теперь у нас есть то, чего так не хватало в предыдущих сериях – нож. Сверкающий клинок длиной 22 см поможет в любой ситуации – и с врагом справиться, и капризную железку уговорить. Будет, правда, обидно, если вдруг ребята из Ubisoft, поддавшись на уговоры властей определенных стран, уберут из игры возможность с помощью холодного оружия расправляться с неугодными насмерть (а такая возможность всерьез рассматривается, так как создатели не хотят выставлять игре максимальный рейтинг насилия). Выглядеть это, согласитесь, будет по-идиотски. Кроме ножа незначительно улучшили основную пушку Сэма Фишера – у нее появился дополнительный режим стрельбы. На мой взгляд, этого

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ВРАГИ

Разумеется, в такой игре, как *Splinter Cell*, на первое место по важности выходит интеллект врагов. И эта часть тоже была в значительной мере переработана. Если в предыдущих сериях охранники страдали определенной степенью индивидуализма, то теперь они стараются постоянно действовать в команде и во благо ее. Например, если Сэм сбивает источник света, то охранник не будет бегать с фонариком, а активирует осветитель.





Опять тревога, опять Сэм Фишер спасает мир.

Военная форма сидит как влитая, да и выглядит весьма реалистично.


ролевая игра с элементами экшен по мотивам легенд Древнего Китая
SEAL OF EVIL
ПЕЧАТЬ ЗЛА
ВОССТАНОВИТЕ МИР
СЛЕДУЯ СВЯТОМУ ПУТИ ДАО
SEAL OF EVIL
ОКТЯБРЬ 2004
© Object Software, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
object



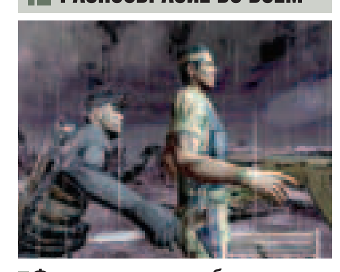
■ Экипировка Сэма Фишера минимизирована. Но для спасения мира хватит!



■ Наглядная демонстрация искусства убийства. Жестоко и эффективно.



РАЗНООБРАЗИЕ ВО ВСЕМ



■ Физика игры всегда была одним из предметов гордости разработчиков. Нововведения в ней позволили в очередной раз разнообразить способы убийства. Например, в одной из демок Сэм Фишер хватает охранника и сбрасывает его вниз с маяка на землю, а в другой выливает на двоих охранников ведро воды и ловко тыкает в их сторону оголенным проводом под напряжением. Все умирают, понятно.

вполне достаточно. Глупо выглядел бы суперШпион, таскающий на себе арсенал, достаточный для вооружения взвода пехоты.

ЕСТЬ НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ

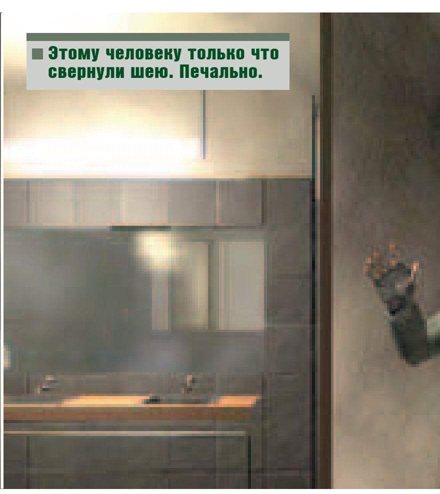
Ну и, конечно же, графика. Splinter Cell и в первоначальном своем виде наповал сражал неподготовленных к великолепию игроманов. Особенно хороша была игра теней и реалистичный свет, пожалуй, даже лучший, чем в прекрасном по оформлению ***Blade Of Darkness***. В Теории Хаоса движок был практически заново переработан, и все важные для шпионской деятельности детали стали еще более реалистичны. Видеоролики, доступные для скачивания на сайте разработчиков, выглядят фрагментами фильмов, но они полностью взяты из игры. По слухам, которые пущенным одним из разработчиков, в игре существует определенная вероятность появления режима slo-mo. Впоследствии в официальном релизе вероятность этого была названа «исчезающе малой».

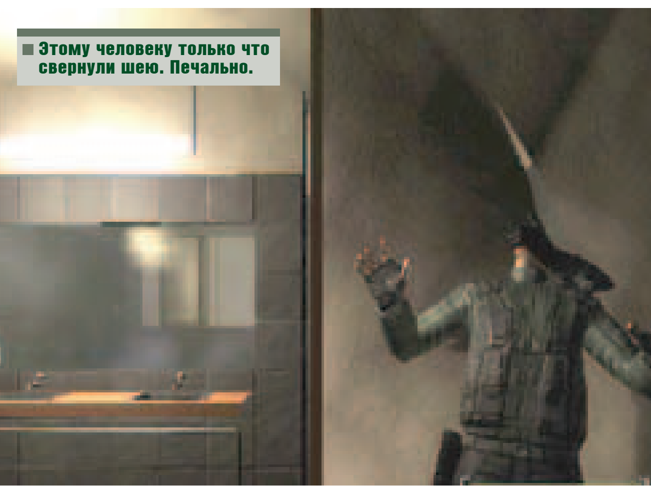
Резюмируя все вышесказанное, стоит объявить следующее. Любители stealth-action не останутся недовольными, а фанаты серии, затаив дыхание, ждут Рождества, и копят деньги на апгрейд – он явно будет нелишним.

Самым важным элементом новой войны становятся СПН – скрытность, проникновение, незаметность



■ Впечатляющая архитектура зданий. И все это нам предстоит пройти.





■ Этому человеку только что свернули шею. Печально.



■ Сурьезный мужчина. Кожанка, винтовка — злодеи трепещут и прячутся.

■ Кинематографичность некоторых сцен уже сейчас не вызывает никаких сомнений.

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Stealth Action
ИЗДАТЕЛЬ	Cenega Publishing
РАЗРАБОТЧИК	Plastic Reality Technologies
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.elmatador-game.com
ДАТА ВЫХОДА	Октябрь 2004



EL MATADOR

ЗОЛУШКА НА КОРРИДЕ

В игровой индустрии все меньше места остается творчеству и оригинальности – об этом не перестают говорить пессимисты. Если раньше игру можно было создать практически в одиночку и прославиться, то сегодня самородку из глубинки все сложнее пробиться «в люди». Оно и понятно, разработка серьезного проекта с прицелом на международный успех требует сотен тысяч долларов. Крупные издатели не желают рисковать. Они давно выяснили, что даже самая захудалая поделка по кинолицензии разойдется приличным тиражом и принесет прибыль.

Тем не менее, не перевелись еще Золушки. Пусть большая часть замарашек-разработчиков так и прозябает в нищете и безвестности, но иногда, как в сказке, Синдерелла становится принцессой. Компания **Croteam** сделала ***Serious Sam***, и о маленькой хорватской конторе узнал весь мир. Немецкая студия **Crytek** почти на голом энтузиазме сотворила ***Far Cry*** и заслужила бесчисленное количество наград и геймерское признание.

Зарплата, конечно, высокая, но риск лишиться органов, отвечающих за репродуктивные процессы, еще выше

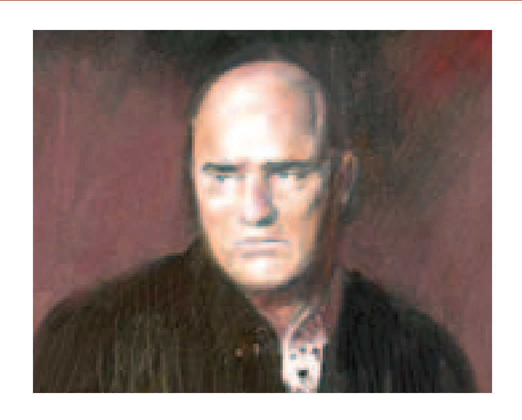
Чешскую компанию **Plastic Reality Technologies** занесли в раздел «перспективных» после релиза тактической стратегии ***Korea: Forgotten Conflict***. И парни оправдали доверие: анонс шутера ***El Matador*** если и не возымел эффекта разорвавшейся бомбы, то, по крайней мере, заставил конкурентов призадуматься. Особенно озадачивал ролик, демонстрирующий потрясающую графику и крепко сбитый геймплей.

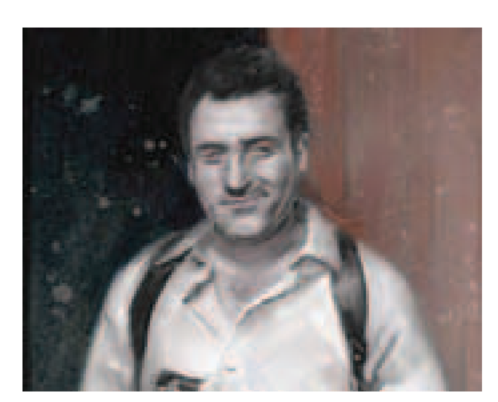
El Matador – билет Золушки на королевский бал. Именно от успеха этой игры зависит, получится ли у шестнадцати штатных сотрудников Plastic Reality попасть в элиту игровой индустрии или же их участь – бюджетные продукты. Не будем гадать на кофейной гуще, а просто выложим карты на стол и вместе решим, насколько силен расклад.

ДУРИЛКА КАРТОННАЯ

Чтобы стать матадором, нужно быть немного ненормальным. Разве вменяемый человек согласится по собственной воле на потребу публике выйти против разъяренного быка?! Зарплата, конечно, высокая, но риск лишиться органов, отвечающих за репродуктивные процессы, еще выше.

Ребята из Plastic Reality тоже не совсем в себе – они называют проект El Matador, но игра не имеет никакой связи с корридой. Вероятно, название компенсируется большим коли-





чеством «быков» – из тех, кто размером с двустворчатый шкаф и коротко стрижен.
Сначала разберемся, кто выступает в роли матадора. Матадор – главный герой. Досталась ли ему громкая фамилия от мамы с папой или же это просто прозвище, неизвестно. Зато известно, что Матадор – один из лучших агентов организации DEA, борющейся с наркомафией.
Сюжет El Matador скроен из киноштампов. Главный герой игры возвращается из тренировочного лагеря DEA и узнает, что его брат, который, кстати, и привел Матадора в организацию, жестоко убит. Искать убийцу не приходится – это экшен, а не квест. Все знают: киллера подослала Наркомафия – могущественный криминальный синдикат, хозяйничающий в Южной Америке.

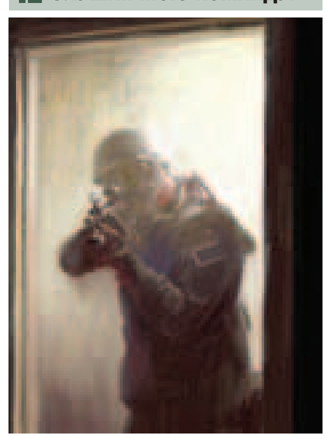
БЕЗ ПОЩАДЫ

На похоронах директор подразделения DEA просит Матадора закончить работу, начатую братом. Герой жаждет мести, поэтому без колебаний берется за опасное дело. Об этом, разумеется, вынюхивают злодеи и заказывают матадора сикариям, группе высокопрофессиональных киллеров. Постепенно Матадор выясняет, что в дело, которое расследовал его брат, вовлечено куда больше людей, чем он ожидал. И каких людей – сплошь богатые, именитые и близкие к власти. Коррумпировано даже высшее руководство DEA. Бывшие друзья неожиданно становятся врагами, а в стане противника вдруг объявляются союзники Матадора. В конце концов, положив немало плохих парней, Матадор добирается до убийцы брата и сводит счеты. Ни о каком милосердии и умении прощать речи не идет.
Господа геймеры, не зевайте так открыто. Прикройте рот ладошкой, как вас учили в кружке вежливости. Не обращайте внимания на банальные россказни чехов. Они могут тысячу раз заявить, что El Matador – это «впечатляющий триллер, перенесенный их потугами на компьютерный экран, история о коррупции, мести, силе духа и справедливости…», но мы-то знаем цену подобным «бла-бла-бла». Геймплей – вот ради чего стоит ждать эту игру.

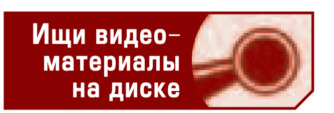
РЕАЛИЗМ

Графически El Matador выполнен по последнему слову техники. Это даже удивляет, поскольку разработчики используют улучшен-

СЛУШАЙ МОЮ КОМАНДУ!



Противники в *El Matador* достойны уважения. В конце каждой миссии тебя ждет суровая схватка с боссом. Да и рядовые враги принесут немало хлопот, ведь сражаться придется не против, простите за каламбур, тупых быков. Командиры отдают приказания во время сражения, солдаты их выполняют: перегруппируются, прикрывают друг друга. Полная субординация.



ЭНТУЗИАСТЫ ИЗ БРНО

История чешской компании **Plastic Reality Technologies** началась меньше четырех лет назад. Энтузиасты из Брно (такой город) начали со скромного, бюджетного проекта ***Toytrains Simulator***. Его сварганили буквально за несколько месяцев. За первые три месяца продаж ушло больше 40 тысяч копий игры. Успех вдохновил чехов на серьезный проект – ***Korea: Forgotten Conflict***. Игру приняли достаточно тепло, хотя и поругали за баги и посредственный AI.





Брат-близнец Джека Карвера на тропе войны.



■ Авторы игры явно имеют склонность к автомобилям. Возможно, когда-нибудь они сделают свой автосимулятор.

ный движок Korea: Forgotten Conflict. Прошлогодняя тактическая стратегия не вызывала нареканий в плане графики, но все-таки движок затачивали не под нужды экшена от третьего лица.

Тем не менее, после обработки напильником движок Korea: Forgotten Conflict засиял, словно лицо работяги в день получки. Он отлично справляется и с урбанистическим пейзажем, и с джунглями. В перечне «фич» есть все, чем гордятся «большие игры»: и пиксельные шейдеры, и невероятно реалистичные тени, и динамичное освещение, и текстуры на зависть ***Doom 3*** и продвинутая система лицевой анимации и трехмерный звук с поддержкой EAX. Что касается физики, то чехи не стали тратиться на дорогостоящий *Havok 2.0,* а сотворили свой движок. Судя по первому ролику, демонстрирующему геймплей, он очень хорош. А столько всего можно посшибать, затеяв пальбу! Враги также умирают как положено: корчатся в конвульсиях, кривят пальцы, сжимают губы в агонии…

ПОХВАЛЬНОЕ ПОДРАЖАНИЕ FAR CRY

Скриншоты ***El Matador*** здорово напоминают ***Far Cry***. Виной тому природа Южной Америки, где разворачиваются события игры. Тот же пейзаж, та же флора, и даже небо и вода, очаровавшие нас в немецком шедевре, точно такие же.

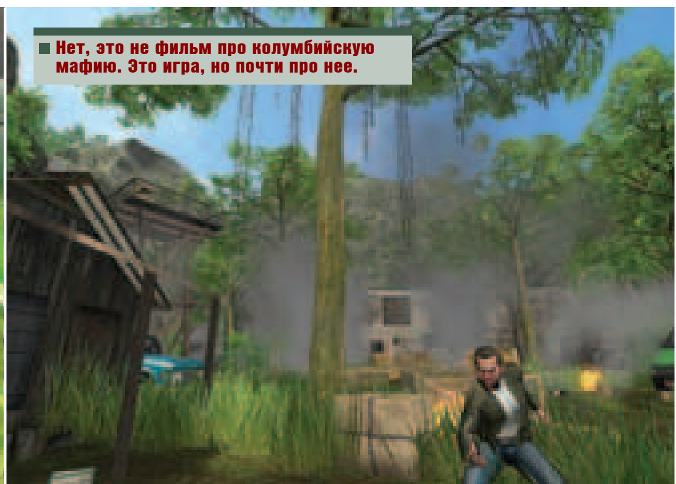
Кстати, о некоторых составляющих игры удается узнать только благодаря скриншотам. Разработчики ни словом не обмолвились, что в El Matador можно гонять на авто. Однако неспроста же они выкладывают в Сеть арты с многочисленными моделями автомобилей!



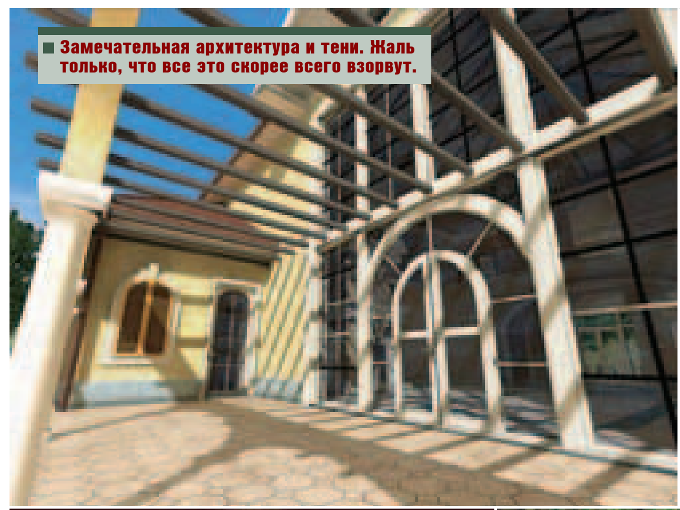
УМНЫЕ БЫКИ

Геймплей грамотно сочетает в себе экшен и stealth-сцены. Скажем, в одной миссии Матадору придется с пальбой ворваться на вражескую территорию, чтобы добраться до сейфа с нужной информацией. В другой он, уподобившись Гарету из ***Thief***, тайком про-





■ Нет, это не фильм про колумбийскую мафию. Это игра, но почти про нее.



Замечательная архитектура и тени. Жаль только, что все это скорее всего взорвут.



Бандитская фазенда, к сожалению, скорее всего тоже будет раздолбана.





бирается в тюрьму и освобождает пленника, не потревожив охранников.

El Matador не избежал воздействия командных шутеров. Ты сможешь контролировать только Матадора, однако по ходу игры можно рекрутировать помощников. За действия напарников отвечает AI, который, по обещанию разработчиков, будет гораздо лучше, чем, скажем, в Korea: Forgotten Conflict.

В stealth-части не обойтись без шпионских гаджетов: всевозможных прибамбасов для отвлечения внимания охранников, устройств для отключения камер слежения и пуль со снотворным.

Зачастую игроку придется самому выбирать, какой стиль игры ему ближе. Тупо всех перебить – проверенный, но примитивный способ достичь цели. Быть бесшумным сложнее – требуется выдержка, но и интереснее.

El Matador кажется весьма перспективной игрой. Впрочем, поскольку информацию предоставляют сами разработчики, до релиза довольно сложно понять, не водят ли нас за нос. Все точки над «i» сможет расставить только выход El Matador, а он намечен на октябрь 2005 года. Будем ждать? Ясно дело, будем.

Куда мы денемся с подводной лодки?!

Друзья неожиданно становятся врагами, а в стане противника вдруг объявляются союзники Матадора

РАБОТНИКУ НОЖА И ТОПОРА



Об арсенале Матадора пока ничего не сообщалось. Очевидно, оружие будет стандартным для игр подобного рода. Бита, нож, тесак, топор, молоток, несколько моделей пистолетов и автоматов, снайперка – все это удалось разглядеть на арте, предоставленном Plastic Reality. Рукопашный бой заявлен разработчиками как один из важных элементов геймплея.



Наш доблестный герой активно крадется — сейчас кому-то будет больно...



Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов

Решил совершить самосожжение в знак протеста.

Отойди от бочек, дурак!

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Digital Jesters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Kylotonn Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.betonsoldier.com
ДАТА ВЫХОДА	Весна 2005 года

BET ON SOLDIER

ДЕЛАЙТЕ СВОИ СТАВКИ, ГОСПОДА!

Разрабатываемый на родине «Трех мушкетеров» новый футуристический шутер *Bet on Soldier* не нахватает персонально для тебя пригоршню звезд с небосклона, но развлечь бодрым многопользовательским рубиловом – сможет вполне.

На календаре уже 1997 год от Рождества Христова, а Первая Мировая война, начавшись в далеком 1914 году, все не думает заканчиваться. За эти страшные 80 лет уже никто не помнит, что послужило началом конфликта. Две воюющие стороны (по совместительству – мегакорпорации) Соединенные Штаты Западной Европы и Русско-Монгольская Коалиция ведут постоянные боевые действия во всех точках земного шара, и главными действующими лицами в этих бессмысленных боестолкновениях являются наемники.

Для того, чтобы привлечь на свою сторону профессиональных наемных солдат, а также, как обычно, поиметь с этого неплохую прибыль, мегакорпорациями была разработана специальная программа для наемников, название которой стало названием игры: ***Bet on Soldier***. Суть ее проста: все в этой войне поставлено на товарно-денежные рельсы. Каждый солдат удачи – это не только боевая единица, но еще и участник биржевой игры. Он имеет свои собственные акции, которые, в зависимости от его успехов или неудач, постоянно меняются в цене. Плюс к этому и самим наемникам разрешается делать ставки друг на друга для повышения своего финансового благосостояния.

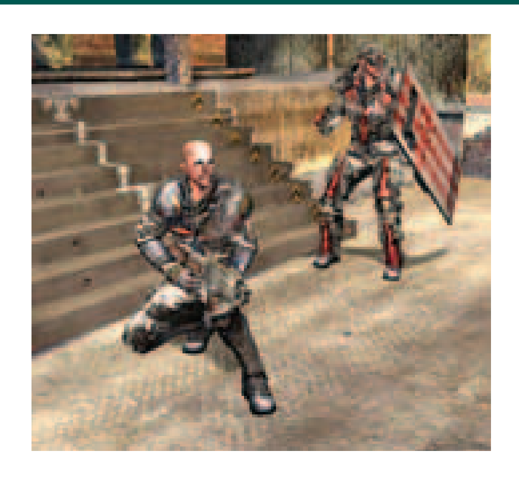
WITH NOTHING TO LOSE

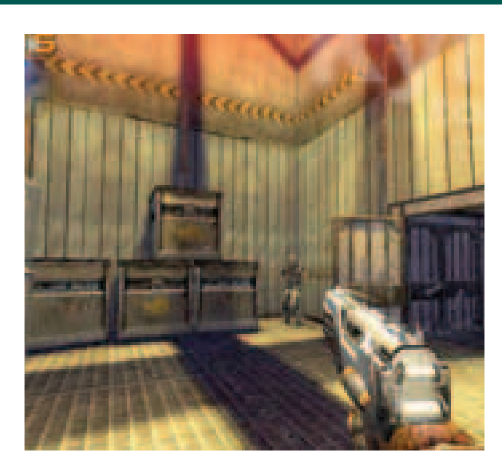
Главный герой, страдающий амнезией простой парень по имени Нолан (Nolan), работает на фабрике по производству оружия. Вся его жизнь делает стремительный поворот, когда какие-то странные люди связываются с Ноланом, чтобы сообщить ему, что его прошлое некоторым образом имеет отношение к программе Bet on Soldier. Жена Нолана по извечной женской привычке совать нос в мужские дела решает разобраться во всем сама и умирает при загадочных обстоятельствах. Нашему герою нечего терять, и он уходит с родной фабрики записываться участником в программу Bet on Soldier, чтобы найти виновных в смерти жены и попутно разобраться в тайне своего прошлого...

ПУТЬ К СЛАВЕ

Всего в игре 12 миссий, поделенных поровну между тремя лигами. Задачей игрока будет

Помимо обычных солдат и офицеров, тебе будут противостоять 40 уникальных наемников





победить всех своих врагов и забраться на самый верх, в первую лигу. Сражения за звание самого крутого наемника будут происходить в самых интересных локациях: изуродованная многолетней войной Западная Европа с разрушенными городами, затерянные в вечной мерзлоте военные гарнизоны на Аляске, заброшенные испанские форты времен конкистадоров в кубинской столице Гаване и многие другие интересные места. Уровни будут разнообразными как в плане декораций, так и по части игрового процесса: перестрелки в узких коридорах будут сменяться ураганными городскими стычками на средних дистанциях и затяжными снайперскими дуэлями на больших открытых пространствах. Никакой строгой очередности прохождения миссий не будет, ты волен сам выбирать весь свой путь к финальным титрам.

ТОВАР – ДЕНЬГИ – ТОВАР

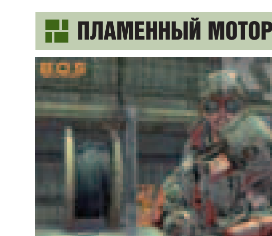
Помимо обычных солдат и офицеров, тебе будут противостоять 40 уникальных наемников, каждый со своими собственными особенностями, уникальными оружием и снаряжением. Эти наемники очень сильны, и для того, чтобы их победить, тебе придется найти их слабое место. Как я уже говорил, все в игре будет основано на товарно-денежных отношениях. Убивая других наемников, выполняя миссии и зарабатывая славу, уважение и (самое главное!) деньги, ты будешь способен покупать все более и более совершенное оружие, снаряжение, амуницию, а также делать апгрейды уже имеющегося имущества. Кстати, пару слов об оружии: всего его в игре около 40 единиц; где-то половина из этого – классические ножи, пистолеты, шотганы, автоматы и снайперские винтовки, а остальные два десятка представляют собой продукт фантазии разработчиков – к примеру, автоматический самонаводящийся ракетомет или экспериментальный газомет, способный распылять несколько видов газов по выбору игрока.

Каждый вид оружия имеет второй режим стрельбы и может быть в широких пределах модифицирован.

БОЛЬШОЕ БУДУЩЕЕ?

Разработчики игры всерьез намерены перенести программу Bet on Soldier в онлайн. Интригующе? То-то... Что получится из этого весьма перспективного начинания, ты узнаешь уже весной следующего года.

ПЛАМЕННЫЙ МОТОР



В качестве графического движка игра использует собственную разработку Kylotonn Entertainment под названием Kt Engine. Разработчики им очень сильно гордятся: за 6 (!) лет его разработки была достигнута невероятная стабильность работы. Движок с легкостью воссоздает сцены любой сложности и играючи справляется с такими штуками, как pixel & vertex shaders, bump-mapping и всем остальным.



ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ

Первой игрой **Kylotonn Entertainment** был шутер ***Iron Storm***, вышедший в октябре 2002 года. Действие игры развивается в той же альтернативной вселенной, что и ***Bet on Soldier***, только на полвека ранее. Игроку предстояло в роли лейтенанта Джеймса Андерсона пройти через ужасы войны и выполнить цель всей своей жизни – найти в секретных лабораториях Русско-Монгольской Империи хорошо спрятанное оружие массового поражения и, если представится случай, убить жестокого тирана и диктатора – барона Югенберга... Игра заслужила хорошие оценки в прессе и даже была локализована и издана в России.

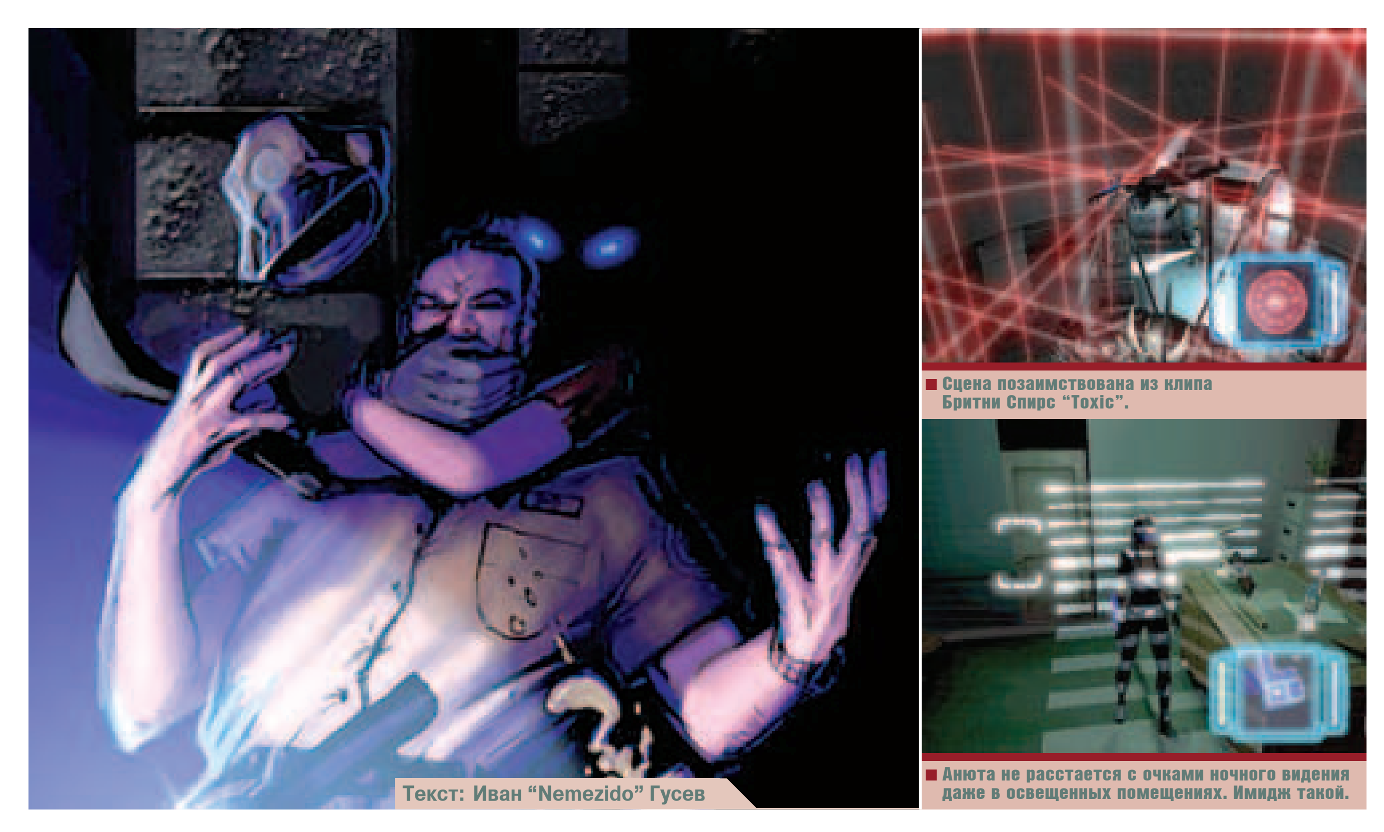




«Журналисты? А ну пшли вон отседова!»



В этом сезоне особенно модны каски в стиле «фашист».



Текст: Иван "Nemezido" Гусев

Сцена позаимствована из клипа Бритни Спирс "Toxic".

Анюта не расстается с очками ночного видения даже в освещенных помещениях. Имидж такой.

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Stealth Action
ИЗДАТЕЛЬ	Hip Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Blue 52
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.blue52.co.uk
ДАТА ВЫХОДА	Март 2005 года

STOLEN

УКРАЛ. ВЫПИЛ. В ТЮРЬМУ!

«Украл, выпил – в тюрьму. Романтика!» – таким девизом руководствовались герои небезызвестной советской комедии «Джентльмены удачи». Нельзя сказать, что в этом емком выражении заключен смысл жизни героини игры *Stolen* от Blue 52, однако воровская романтика близка и ей. Кражи со взломом и без оного столь же милы сердцу главной воровки Stolen Ани Романовой (Anya Romanov), сколь фетишисту – розовые стринги.

История умалчивает, была ли Аня Романова в детстве выкрадена бродячими циркачами, или же после десяти лет, посвященных художественной гимнастике, сумела обставить Алину Кабаеву в упражнениях с обручем, однако акробатическими способностями Бог ее не обидел. Аня ловка, проворна и способна пробраться в любую дырку. А благодаря другу и наставнику Луи Палмеру (Louie Palmer) воровка обзавелась первоклассным арсеналом всевозможных шпионских гаджетов, сильно облегчающих работу любому вору.

Кражи со взломом и без оного столь же милы сердцу Ани Романовой, сколь фетишисту – розовые стринги

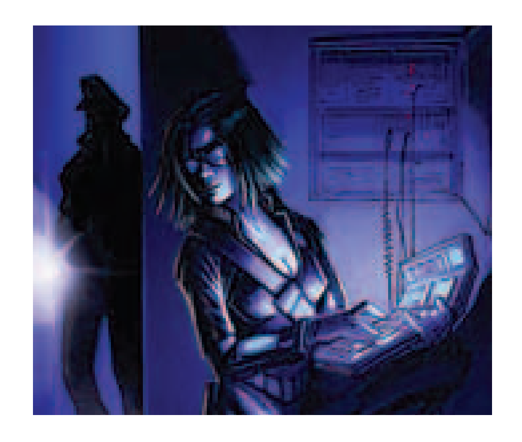
LIGHTS! CAMERA! ACTION!

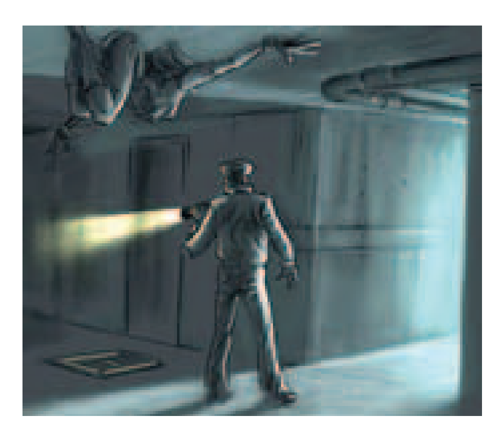
Разработка ***Stolen*** продолжается уже больше двух лет, однако о сюжете игры мало что известно. «Он есть», – гордо заявляют разработчики. – «Он закручен и не уступает по накалу киноаналогам». Верить ли последнему – решай сам. Сегодня побасенка о тотальной кинематографичности необычайно популярна в пиар-отделах большинства компаний, издающих игры. Достоверно известно лишь то, что действие Stolen разворачивается в ближайшем будущем в городе, наподобие того что ты видел в ***Blade Runner***. Интрига закручивается вокруг избирательной компании на пост мэра. Также объявлено, что Stolen – игра не для детишек, и из-за хлесткого сюжета и «взрослых» тем, скорее всего, удостоится рейтинга Mature.

– *Blue 52 впечатлили нас не только представленными технологиями, амбициями и талантом заново изобретать велосипед,* – объясняет **Грэм Боксэлл** (Graeme Boxall) из компании-издателя **Hip Interactive**. – *В наши дни трудно увидеть игру, которая сразу же притягивает и интригует тебя. Что ж, мы нашли одну такую.*

ИНСПЕКТОР ГЭДЖЕТ

Всего в Stolen ожидается четыре огромных уровня: музей, тюрьма, здание крупной корпорации и небоскреб на вершине горы. В поисках бесценных реликвий Романова пускается во все тяжкие. Разработчики пока не допускают прессу к те-



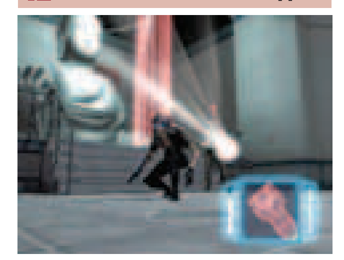


лу (в смысле, к игре), но один уровень все-таки продемонстрировали. Действие первого уровня разворачивается в музее. Задачей Ани было украсть рубин, украшающий японскую статую.
Чтобы пробраться в музей, Анюта была вынуждена ночью под проливным дождем карабкаться по крышам домов. Задачка не из легких – пришлось много бегать, прыгать, перекатываться и в буквальном смысле лезть на стенку. Благо, в этом плане Аня ощутимо превосходит Ларису Ивановну Крофт и лишь немногим уступает сами знаете какому принцу Персии.
Что касается гэджетов, то здесь не избежать сравнения с ***Splinter Cell*** и ***No One Lives Forever***. Эффектного дизайна фонарик, приспособления для отключения камер и сигнализации, очки ночного видения, пистолет, стреляющий дротиками со снотворным, отвлекающей секьюрити пищалкой, и маркерами, наносящими местоположение камер и охранников на карту – все это было у Кейт Арчер и есть у Ани Романовой. Вдобавок имеется радар, позволяющий рентгеновским способом видеть почти все, что происходит за закрытыми дверями.

ДУМАЙ, ВАСЯ, ДУМАЙ!

Обо всех проблемах и обновлениях задания Аню оповещает Луи Палмер. Хотя он и мозг каждой операции, успех ее все-таки зависит от самой воровки. Любую миссию реально выполнить несколькими способами. К цели можно добраться без единой схватки с охраной – так изящнее, но сложнее. Если же такое прохождение не по тебе, то... нет, напролом ломить нельзя. Однако устранение нескольких особо докучливых охранников сильно облегчит жизнь. Стелс-часть игры ощутимо доминирует над экшен-состовляющей. К сожалению, когда дело доходит до боя, Анечка демонстрирует полную неопытность. Потому красться и дурить охранников приходится гораздо чаще, чем стрелять. Ни графика, ни геймплей Stolen не содержат никаких революционных идей, и все же, игра выглядит крепким середнячком – с хорошей картинкой, продуманными уровнями и в меру сложными заданиями. В марте будущего года мы сами узнаем, получился ли у разработчиков новый ***No One Lives Forever*** или же мы имеем дело с поделкой уровня ***Alias***.

ВСКРЫТЬ ЗА 60 СЕКУНД



В *Stolen* взлом любого замка представляет собой мини-игру, навеянную фильмами о хакерах. Постоянное снование охранников туда-сюда добавляет адреналина. Когда неподалеку появляется секьюрити, включается таймер, и за несколько секунд надо либо закончить начатое дело и открыть дверь, либо тикать со всех ног.



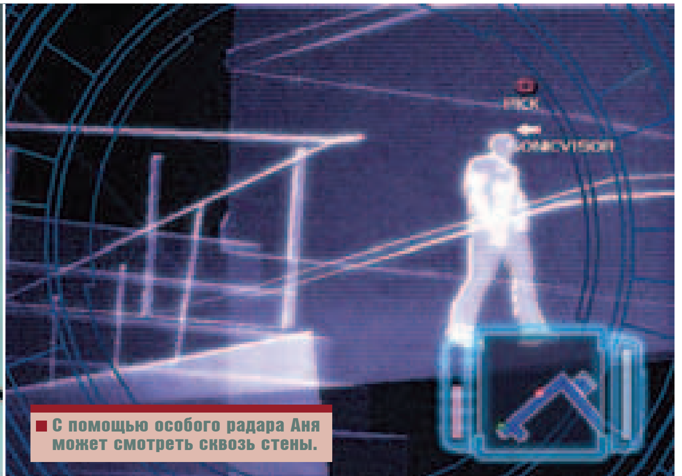
БЕЗ ШУМА И ПЫЛИ

Госпожа Аня Романова понахваталась приемчиков из фильмов с Джетом Ли, и в ближнем бою неплохо рукомашествует и дрыгоножествует. Однако она не способна убить ни одного из охранников – увы, это запрещено правилами игры. Все, на что способна Анюта – сбить с ног охранника или чуток придушить его. Но когда напарник подбежит к поверженному секьюрити, тот легко поднимется, и они вместе отправятся на поиски воровки. Поэтому лучше оставаться незамеченным, чем ввязываться в бессмысленную схватку.





В цирке было то же самое, только со страховкой.



С помощью особого радара Аня может смотреть сквозь стены.

ЧИСТИЛЬЩИК (HELL FORCES)

ВЫ ЕЩЕ КИПЯТИТЕ?

Беседовал: Роман Овсянников

Уже месяц как закончилась афинская Олимпиада, китайцы утащили в Китай свои чемоданы, набитые золотом и серебром, и даже в новостях по спортивным каналам перестали говорить, у кого еще нашли станозалол или фенобарбитал. А одна картина все не выходит из головы. Под ласковым греческим солнцем на траншейном стенде стоят восемь здоровенных мужиков и палят из двустволок по летящим с бешеной скоростью пластиковым тарелочкам. Зрителям хорошо, спортсмены все равно едва видят, во что стреляют, «Гринпис» доволен.

А раньше вместо пресловутых тарелочек пускали живых голубей, и редкая птица долетала до середины стенда. И вот подумалось: а если парочку наших отборных киберспортсменов, да в тренажерный зал на полгода – бицепсы укрепить, чтобы отдачей полруки не отрывало, да чуть потренировать. Может, Россия тогда бы вообще все пьедесталы на стрельбе занимала?

Но геймерам плевать на гуманизм и на рейтинги ESRB. Им неинтересен розовый дым и обезличенные мишени. Хочется брызг крови и испуганно-обреченных предсмертных взглядов. Для них делают игры, подобные «***Чистильщику***».

ОБЩИЕ МЕСТА

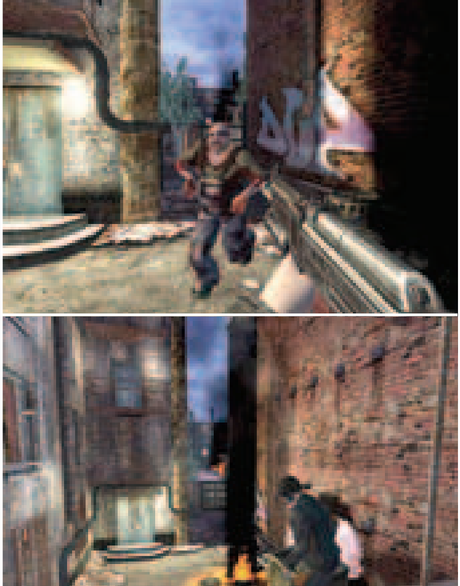
«Чистильщик» – российский шутер от первого лица, потенциальный убийца ***Painkiller***, ***Manhunt*** и ***Serious Sam***. Рекламируется как самая кровавая игра 2004 года. Мимо последнего утверждения редакция пройти никак не смогла и отрядила специального человека для задавания вопросов разработчикам...

PC ИГРЫ: Здравствуйте. Кто вы такие?
День добрый! **Илья Исайкин**, руководитель проекта «Чистильщик».
Алексей Гельман – сценарист, а также ответственный за связи с общественностью компании **«ОРИОН»**.

PC ИГРЫ: Почему вы решили назвать свою студию именно «Орион», а не «Волопас», или, скажем, «То ли Большая, то ли Малая Медведица»?
Алексей Гельман (далее А.Г.): Ой. Ну, в нас вошла космическая мудрость, пришедшая с Ориона. Мы почувствовали это. В благодарность за просветление мы решили назваться именно так.

PC ИГРЫ: Почему в последнее время именно в Воронеже появляется столько новых девелоперских студий?
А. Г.: Наверное, к нам быстрее доходят некоторые столичные веяния. Плюс к этому, надо сказать, что некоторые люди уходят из студий и создают свои собственные, то есть игроделание как бизнес уже не в новинку. Кстати, первой игровой студией в Воронеже была небезызвестная **Omega Integral Systems**, созданная в далеком 1994 году, но ныне, увы, уже ушедшая в страну вечной охоты. Но они уже тогда сотрудничали с **Epic Megagames** (да, тогда это действительно были мегаигры – *Прим. авт.*) и создавали шедевры вроде ***Frantis*** и ***Heavy Hunter***. Нынче же времена уже не те, приходится прозябать в тени былых титанов.





PC ИГРЫ: Сколько человек в вашей студии работает сейчас, планируете ли расширяться, нужны ли новые таланты?
Илья Исайкин (далее – И. И.): Сейчас в студии двадцать два человека (Кхе-кхе. Как раз в футбол играть, – *Прим. авт.*). Расширяться планируем, но не сильно. Мы просто хотим быть небольшой, я бы даже сказал, камерной командой. Вряд ли в ближайший год или два мы перевалим за 30 сотрудников. Таланты, но лучше гении, безусловно, нужны, куда без них.

PC ИГРЫ: Есть ли в «Орионе» свой композитор или для первой игры он был приглашен со стороны?
А. Г.: Нет, постоянного композитора у нас в штате пока нет. Есть музыкант, с которым мы время от времени сотрудничаем.

PC ИГРЫ: Какими качествами надо обладать и сколько лет учиться делать игры, чтобы попасть в вашу команду?
А. Г.: Как и всегда в жизни – появиться в нужном месте и в нужное время. Обладать чувством юмора, поиграть любить... что-то еще забыл, наверное, по мелочи... Ну и уметь профессионально выполнять поставленные задачи.

PC ИГРЫ: Ожидаемый, конечно, вопрос, но: как и к кому вообще пришла идея разработки «Чистильщика»?
И. И.: Не буду рассказывать, как мы сидели и пили пиво, и вдруг нам в голову пришла эта гениальная идея – сделать такую вот классную игру. Все так говорят, кого не спроси, а мы не будем. На самом деле все еще банальнее: были люди, имеющие опыт работы в игровой индустрии, им хотелось кушать, а так как они больше ничего кроме игр делать не умели, решили делать «Чистильщика». Написали сценарий, составили дизайн-документ, пошли к издателям на поклон... Все как обычно, никакой мистики.
А. Г.: Правильно, и не рассказывай, что мы пиво пили. Потому как вранье. На самом деле мы сидели на мансарде непальской виллы нашего главного дизайнера и медитировали. Через неделю медитаций на нас снизошла мудрость небес, и мы осознали, что делать «Чистильщика» – наша карма.

PC ИГРЫ: Какое название игры – русское или английское – родилось первым и почему они настолько не совпадают?
А. Г.: Первым родилось название ***Hell Forces***. Его придумал Илья как раз в тот момент, когда мы сидели на мансарде виллы и медитировали. Чуть позже я пытался придумывать другие, но ни одно из них не прошло пробу на фокус-группах. Русское название придумал издатель. Название «Чистильщик» понравилось всей команде и было принято.
PC ИГРЫ: Какое из них, на ваш взгляд, точнее отражает суть игры?
А. Г.: Оба названия вполне обоснованы. Главный герой борется с сила-


■ Обрати внимание на округлость как самого тоннеля, так и идущих вдоль стены коммуникаций.


■ Зомби тоже может слушать панк-рок.



Ну и пусть он урод... Зато глаза добрые.

ми ада, он как бы осуществляет зачистку от них. Поэтому оба одинаково подходят. Лично мне больше нравится русское название.

К ЧЕМУ ВСЕ ЭТИ ИГРЫ?

PC ИГРЫ: Какими играми, книгами, песнями, фильмами вы вдохновлялись при работе над игрой?

И. И.: Сам-то я поклонник всякого старья, вот недавно прошел ***Hexen***, первую часть. До второй руки не дошли, да и компьютер слабоват... Путь еще полежит несколько годков на пару с ***Incubation*** и ***Outpost***. Говорят, вот ***Doom 3*** вышел. Врут, наверное. Не может **id Software** с такой скоростью работать. Слушаем мы все подряд. Иногда как прилипнет, еду домой и пою: «Хорошо, все будет хорошо!». Хотелось бы в это верить, а то весь аутотренинг насмарку и никакой **King Crimson** не поможет, а только ранний **Swans**.

А. Г.: ***Half-Life***, **Painkiller** и ***Far Cry*** – игры; **Rob Zombie** – "House of 1000 dead" и "Bring her down", **Crematory** – "Yourself" и "Eyes of Suffering", а также **Das Ich,** альбом "ReLaborat". Это была музыка. Из фильмов – «Бойцовский Клуб», «Нирвана», «Карты, деньги, два ствола».

PC ИГРЫ: А как же транс, а хип-хоп?

А. Г.: Нет, только чистый металл!

PC ИГРЫ: (вздыхает): Сами ли вы придумывали сюжет игры или черпали вдохновение где-то на стороне?

И. И.: Придумали сами, но и черпали тоже. Больше из классики вроде ***Blood*** и ***Duke Nukem 3D***. Надеюсь, что все основательно подзабыли эти игры, и не будут искать никаких аналогий.

А. Г.: Черпали, разумеется. У нас в офисе даже стоит бочка с надписью «вдохновение», каждый подходит, берет черпак и черпает, соответственно.

PC ИГРЫ: Будет ли развитие сюжета вещью полностью вторичной и лишь оттеняющей происходящую рубку монстров, либо он явится самостоятельным элементом для создания общеигрового интереса?

А. Г.: Сюжета будет существенно больше, чем в Painkiller. Это все, что я пока могу сказать, не нарушая завесу секретности.

PC ИГРЫ: Предвижу, кстати, в прессе многочисленные сравнения с Painkiller: много стрельбы, много крови, много демонов, ну и так далее. В чем вы видите свои козыри?

И. И.: У нас все же более сюжетно ориентированная игра, и мы не так «серьезны» как Painkiller. Технологически мы несколько более продвинуты, хотя это и не главное. Думаю, что много крови, стрельбы и демонов – это наш общий плюс. Не буду сильно дистанцироваться от родственничка, мы же в одном жанре работаем.



Короче говоря, «Убей себя».

Нож явно позаимствован у какого-нибудь повара.


Даже находясь под водой он был полон желания пристрелить меня.


Зашел в гости? Ну давай поговорим.

PC ИГРЫ: У вас на сайте написано, что Hell Forces – самый кровавый шутер 2004 года. А как же Manhunt?
А. Г.: Manhunt – больше жестокий, чем кровавый. А наш наоборот.

PC ИГРЫ: В видеоролике видны небритые кубинцы в кепках а-ля Фидель. Как они туда попали?
А. Г.: Это перуанские контрабандисты. И будут они, соответственно, в Перу. Заниматься, соответственно, контрабандой. Небритые – потому, что не брились. Примерно так.

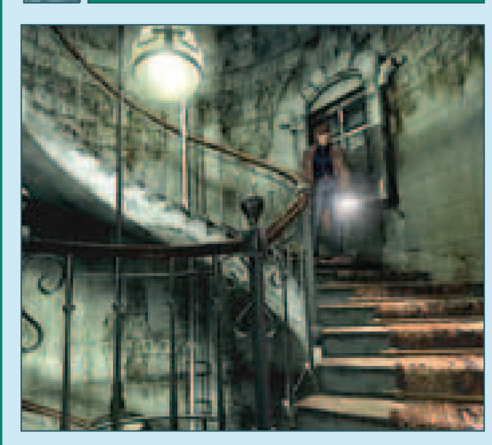
PC ИГРЫ: На вашем сайте говорится о трех различных мирах. Можно услышать чуть поподробнее о каждом из них?
И. И.: Преследуя главного злодея, наш герой попадет в другой мир, захваченный демонами. Доведется ему побывать и в аду. В нашем мире он тоже посетит несколько разноплановых локаций: городские трущобы, джунгли на востоке Перу, секретные базы и лаборатории, куда же без них... О подробностях лучше умолчу.
А. Г.: Разумеется, о подробностях лучше умолчать, а то вам будет неинтересно просто так всех мочить...

PC ИГРЫ: Будет ли в Hell Forces симпатичная девушка-напарник? Почти во всех шутерах последнего времени – была...
А. Г.: Была она там не только из-за эстетического удовольствия от созерцания красивой девушки, но и по соображениям политкорректности. А наш проект в категорию PC (Politically Correct) не попадает, нарушая многие нормы. К примеру, главный герой не афроамериканец и не гей. Он даже не лесбиянка-инвалид. Он почти довольный жизнью белый мужчина. Он по ходу игры может убивать полицейских и пресловутых афроамериканцев. Не примите нас за расистов или сексистов, но розовые сопли PC нас абсолютно не вдохновляют. Ах, да, чуть не забыл, у нас там еще кровь будет. Красная.

PC ИГРЫ: Насколько высока сложность игры? Будет ли она доступна всем желающим, или только людям, крепко держащим в руках виртуальный шотган?
А. Г.: Для кудесников шотгана игра не доставит много хлопот. А для всех желающих сложность будет достаточной, но не чрезмерной.

PC ИГРЫ: Каково примерно время прохождения игры?
А. Г.: Порядка 20–25 часов. Можно и быстрее, но только если игрок – кудесник шотгана.

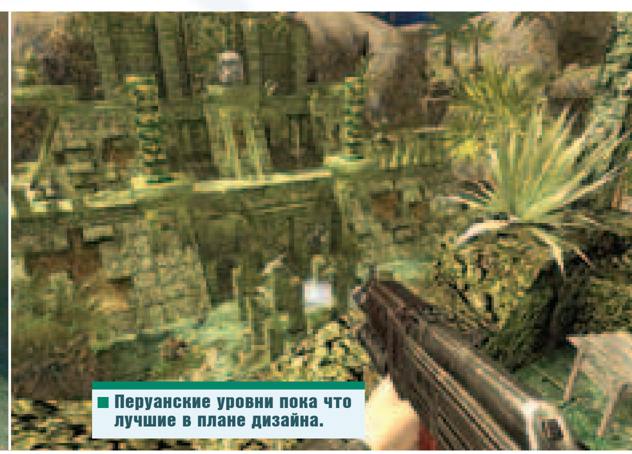
ВЗГЛЯДЫ НА ЖИЗНЬ

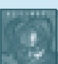


PC ИГРЫ: Продолжение какой игры вы бы ни за что не стали делать?
И. И.: Трудно отвечать на этот вопрос, потому, что особых кандидатов, вызывающих отрицательные эмоции, нет. За-то есть жанры, которые в силу своей специфики могут вызвать определенные трудности. Это в первую очередь симуляторы, претендующие на реалистичность, спортивные игры, менеджеры, стратегии. По крайней мере, такие игры мы не будем делать без очень серьезной подготовки.

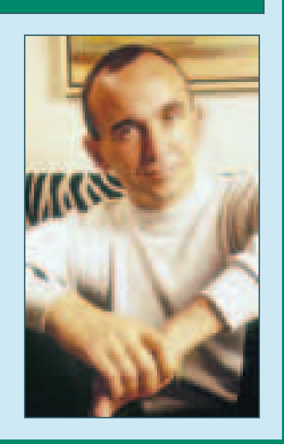
PC ИГРЫ: А какой – с радостью сделали бы?
И. И.: Конечно, Duke Nukem Forever!
А. Г.: Alone in the Dark.




Перуанские уровни пока что лучшие в плане дизайна.



КУМИРЫ



PC ИГРЫ: У музыкантов часто спрашивают, с кем бы они хотели спеть дуэтом. Аналогичный вопрос: с кем из известных в индустрии людей вы бы хотели посотрудничать?
А. Г.: Андрей Кузьмин, Бенуа Сокаль (Benoit Sokal), Питер Молино (Peter Molyneux). Все они потрясают неординарным мышлением и непринятием штампов.



Ночная атака на стадион? Вполне похоже на то.

ЧИСТО? КРИСТАЛЬНО ЧИСТО!

PC ИГРЫ: Почему на ваших скриншотах так темно?
А. Г.: У фотоаппарата, которым их снимали, не работала вспышка – кончился магний. Пришлось снимать при свечах. Недавно мы заказали новую партию магния. Поэтому новые снимки будут светлее.

PC ИГРЫ: Будет ли в игре специально отснятое видео или только ролики на движке?
А. Г.: В игре будут специально отснятые ролики на движке.

PC ИГРЫ: Увидим ли мы разнообразящие игру вставки, типа езды на джипах?
А. Г.: Увы, нет. Поездок на различной технике в «Чистильщике» не будет.

PC ИГРЫ: Что такое метод Radiosity?
И. И.: Radiosity – один из методов расчета освещенности (применяется дополнительно) учитывающий влияние диффузно-рассеянного света между объектами. Например, если поставить красный шарик у белой стенки и посветить на него, то стенка станет немного красноватой. Или вот еще: Radiosity – это технология визуализации, которая реалистично моделирует путь лучей света и его взаимодействие с окружающей средой.
В общем, это круто и реалистично.
А. Г.: А ко всему прочему еще и модно звучит, да.

PC ИГРЫ: Насколько интерактивным будет игровое окружение? Ждать ли проламываемых стен, откручиваемых рук и взрывающихся бочек?
И. И.: Стены мы еще не научились в любом месте проламывать, а так все будет. У нас разных динамических объектов очень много, сотни три точно будет. Из них где-то треть ломается, так что не соскучитесь.

PC ИГРЫ: Тяжкие последствия технологии *ragdoll* хорошо просматриваются уже сейчас, а вот анимация смерти монстров пока не столь убедительна. Как вы это объясните?
А. Г.: У нас нет заданной анимации смерти. Она задается все тем же рэгдоллом. И вообще, смерть – всегда отвратительное зрелище...

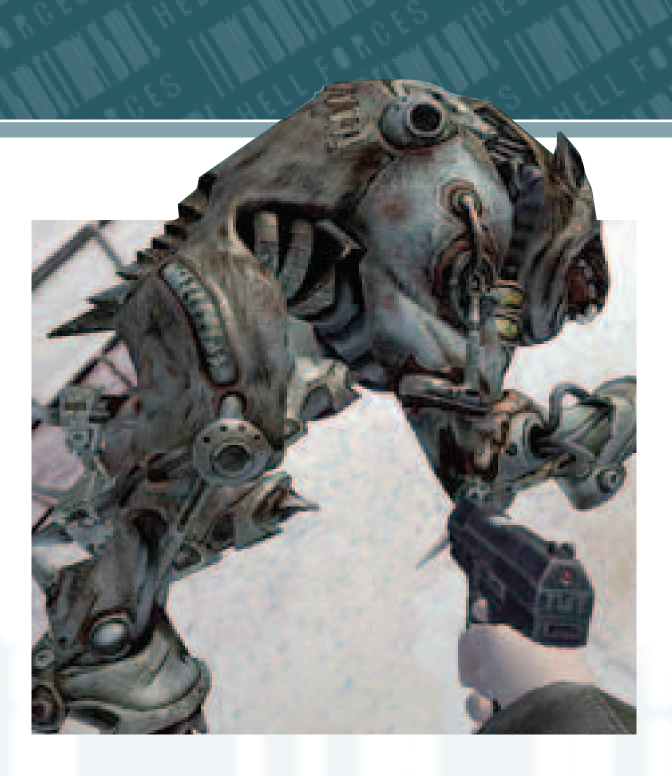
PC ИГРЫ: (лезет в блокнот): До 300 тысяч полигонов на кадр – это звучит круто, но приведите какие-нибудь цифры для сравнения...
И. И.: Оценка должна быть комплексной. Сравнивать нужно, учитывая количество персонажей в кадре, есть ли на них бампмэппинг, сколько полигонов затеняется лайтмапами, сколько вертексным освещением (сколько нерусских слов в одной фразе! – *Прим. авт.*). Если оценивать на уровне «больше-меньше», то у нас больше, чем в ***Unreal Tournament 2004***, но меньше, чем в Far Cry. Цифр приводить не хочу, к ним легко придраться.

PC ИГРЫ: Двадцать четыре обещанных вида оружия – не многовато ли? Ведь обычно игрок выбирает три-четыре любимых игрушки и пользуется ими всю игру напролет... И самое главное – присутствует ли в списке оружия огнемет? Мы его всегда очень любим...
И. И.: Ну так мы же все ему сразу не дадим! Тем более, что часть оружия до финала не доживет.
А. Г.: Пусть выбирает три-четыре любимых игрушки. Но выбор-то у него будет богаче! А огнемет, само собой, будет. Шашлык из зомби очень вкусен.

PC ИГРЫ: Будет ли сетевая игра сразу или, как это сейчас модно, в виде аддона, или вообще пока не планируется? Будет ли поддержка модов?
И. И.: Сетевая будет, наверное, в ви-



В виденной нами версии игры крови не было. Видимо, «Орион» бережет ее на сладкое. Сладкое и чуть-чуть солоноватое.



де аддона – сроки сильно поджимают. Поддержки модов не будет... (Чешет затылок). Нет, не будет.

PC ИГРЫ: Известна ли точная дата релиза?
А. Г.: Об этом лучше спросить издателя. Сам проект находится в финальной стадии разработки.

ОБО ВСЕМ СРАЗУ

PC ИГРЫ: Как «Орион» относится к консолям: владеете, следите за последними событиями, хотели бы разработать что-нибудь?
А. Г.: Кое-кто из сотрудников владеет и следит, а по большей части – нет. Разработать... У нас пока нет ни времени, ни особого желания общаться еще и с консолями, так что в ближайшее время вряд ли соберемся.

PC ИГРЫ: Можете ли вы сказать что-то определенное о вашем следующем проекте?
А.Г.: Он будет, и это будет еще один экшн от первого лица.

PC ИГРЫ: Лучшая игра этого года?
А. Г.: DOOM 3. Без вопросов.
И. И.: DOOM 3. С вопросами.

PC ИГРЫ: И напоследок... Назовите три вещи, которые убедят меня, что вы делаете классный шутер.
И. И.: Джибсы, кровища и зомби в кровавом угаре. Ну и двадцать четыре вида оружия.
А. Г.: Отличный движок, черный юмор и много насилия. Спасибо за интересные вопросы!

PC ИГРЫ: Спасибо за ответы. Мы вас еще и после релиза достанем! 


С помощью пистолета и доброго слова... Герой наш, впрочем, парень молчаливый.

ВИВИСЕКТОР

ЗВЕРЬ ВНУТРИ

Беседовал: Даниил Леви

Как-то не любят отечественные разработчики жанр FPS. То ли слишком он сложен и требует заоблачного бюджета, то ли боятся соревноваться с успешными и далеко ушедшими вперед западными игроделами – у каждого есть свои причины. Но факт остается фактом – на просторах России и СНГ шутеры высокого качества почти не появляются. И если на территории нашей страны никаких сдвигов не намечается, соседняя Украина пытается восстановить авторитет отечественных FPS-разработчиков. Сегодня мы поговорим с киевской команде Action Forms, занимающейся созданием многообещающего шутера *«Вивисектор: Зверь внутри»*.

PC ИГРЫ: Сначала расскажите о собственной команде Action Forms. Когда, как и кем была образована? В разработке каких проектов принимала участие?

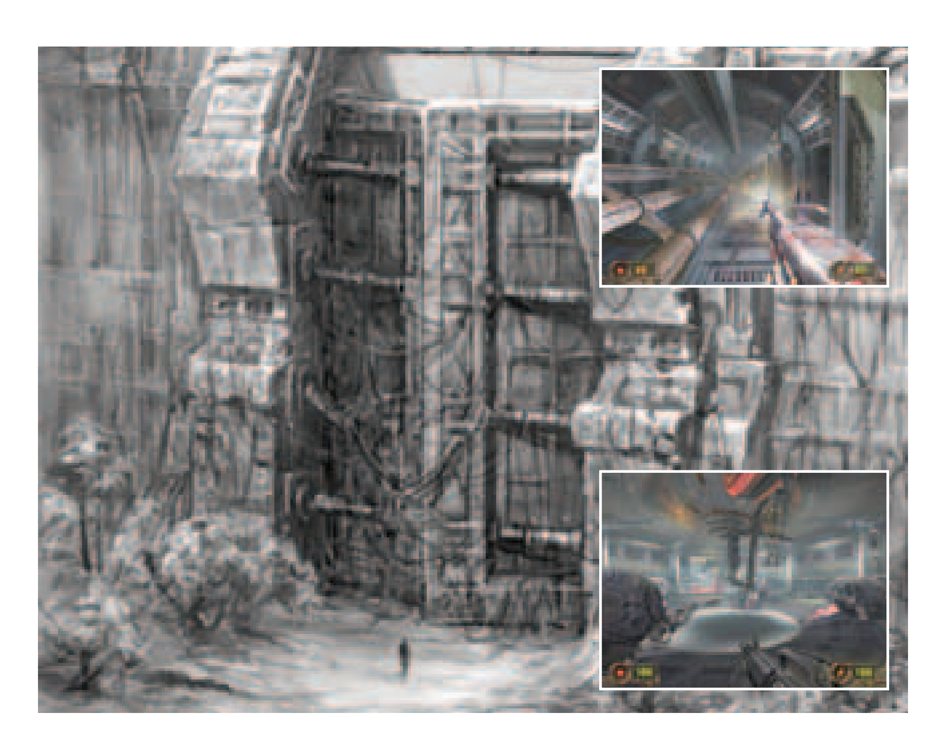
Игорь Карев (далее И.К.): Компания **Action Forms** была основана в 1995 году четырьмя тогда еще студентами – **Игорем Каревым**, **Ярославом Кравченко**, **Олегом Слюсарем** и **Денисом Верещагиным**. В то время мы довольно часто играли в ***Doom***, потому и появилось желание сделать что-нибудь свое, тем более что до выхода ***Quake*** оставалось еще несколько лет.

Первый проект нашей команды – шутер от первого лица ***Chasm The Rift***, вышедший в 1996 году. Это был не только первый FPS, разработанный в нашей стране, но и один из первых FPS с трехмерными персонажами и уровнями. К сожалению, Chasm немного опоздал с выходом и появился только после Quake, конкурировать с которым нам было трудновато.

PC ИГРЫ: Расскажите о сюжете разрабатываемого сейчас *«Вивисектора»*. На чем он основан? Мы слышали о каком-то изолированном в океане острове. Как попадает туда наш герой?

И.К.: Сюжет основан на знаменитом произведении **Герберта Уэллса** (Herbert Wells) «Остров доктора Моро» (иногда его переводят также как «Создания доктора Моро»). Однако от оригинальной книги остались только модифицированные животные да сам остров Сорео – вся остальная сюжетная линия никак не связана с Уэллсом.





Главный герой – **Курт Робинсон**, американский спецназовец, отправленный в составе команды на остров, куда ранее был отправлен отряд, возглавляемый **Лайамом Квейдом**, другом Курта. Основной задачей Курта было подавление мятежа и проведение спасательной операции, но на острове весь отряд уничтожают за считанные минуты. Гибнет и его возлюбленная, входившая в состав команды. Оставшись один, Курт начинает искать пути для эвакуации.

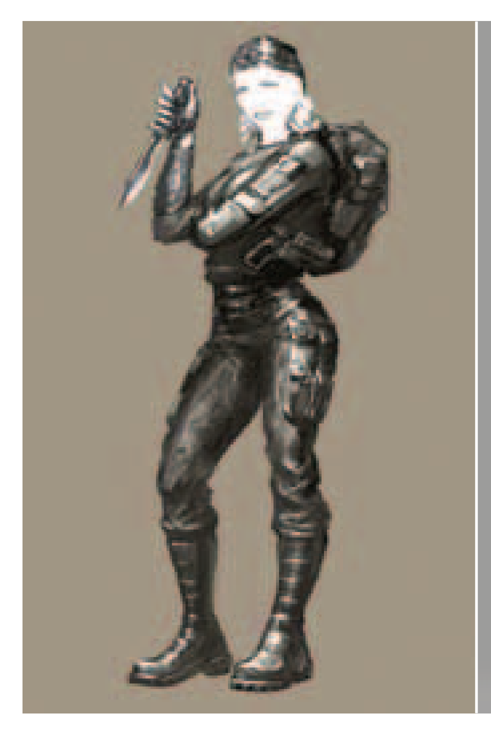
PC ИГРЫ: А можно поподробнее о счастливчике Курте?

И.К.: Курт – 28-летний военнослужащий из подразделения «морских котиков». Вся его жизнь посвящена военной службе. С детства он мечтал быть похожим на своего покойного отца. Как и любой член элитного отряда, Курт – прекрасный боец. Впрочем, он лучше (или, по крайней мере, удачливее), чем любой его товарищ по оружию – ведь только ему удалось выжить в кровавой бойне на Сорео. Теперь Курт одержим жаждой мести: обычное задание превратилось в его личную вендетту.

PC ИГРЫ: Что будет представлять собой игровой мир, в котором нам предстоит искать правду? Это будет остров, поделенный на несколько однотипных локаций, по которым нам придется путешествовать от миссии к миссии, или нечто иное?

И.К.: Путь игрока будет пролегать по местности самого разного типа, от тропических джунглей и густых лесов до заснеженных гор. Весь остров Сорео представляет собой одно целое, но в целях поддержки владельцев слабых PC он разбит на секторы, в которых нам придется выполнять миссии. Это внешний периметр, охраняемый довольно слабо, преимущественно силами Modbeasts – самых базовых монстров, внутренний периметр, населенный Humanimals – прямоходящими аналогами человека, и так называемый Храм, в котором производятся Overbrutes – су-









СРАВНИМ С

PC ИГРЫ: Можно ли однозначно определить жанр *«Вивисектора»*? В описании упоминается horror. Неужели смесь 3D action'а и survival horror?

И.К.: Полностью название жанра звучит как action horror. Сравнение с survival horror кажется нам не совсем удачным – мы стремимся создать нечто похожее на ***Aliens vs. Predator 2*** в режиме космического морпеха, только лучше. Если вы не играли в эту игру, то представьте себе ***Resident Evil*** с видом от первого лица, массой оружия, пушистыми зомби и трюками в стиле фильмов **Джона By** (John Woo) – это и будет *«Вивисектор»*.



персущества, значительно превышающие вышеперечисленные виды по всем параметрам.

PC ИГРЫ: В последнее время среди разработчиков стало модно «нагружать» свои проекты ролевыми элементами. Куда не сунься – везде они. Наш alter ego сможет совершенствовать отдельные навыки? Если да, то какие именно?

И.К.: Игрок набирает очки за определенные удачные действия – от быстрого истребления нескольких врагов до нахождения хорошенько припрятанных секретов. Соответственно, полученный опыт можно потратить на развитие нескольких параметров – скорости, защиты, здоровья и меткости, или на апгрейд имеющегося оружия. Впрочем, игру можно пройти, не повышая свои характеристики. Просто это будет несколько сложнее.

PC ИГРЫ: Какое оружие попадет нам в руки?

И.К.: Вооружение представлено как классическими образцами конца 1970-х годов, так и экспериментальным оружием, отобранным у противников. В общем, готовьтесь встретить как пистолеты, автоматы и дробовики, так и энергетические пушки.

PC ИГРЫ: А кого мы этими пушками будет истреблять?

И.К.: Помимо людей вам будут противостоять три основных вида существ. Я упоминал о них ранее, но теперь расскажу поподробнее.

Modbeasts – по своей сути значительно улучшенные сумасшедшим ученым животные. Даже обычный тигр представляет серьезную опасность для безоружного, да и для вооруженного человека, согласны? А теперь вообразите себе тигра с титановыми ког-


Разрез сделан, приступим к операции.


Крепко же он в него вцепился.



тями и скелетом, бронированным черепом, передвигающегося в несколько раз быстрее натурального зверя. Это и будет Modbeast – кардинально усовершенствованное существо, значительно превосходящее оригинал.

Humanimals – следующий этап работ ученого. Кроме титановых когтей и брони, эти твари обладают кое-чем гораздо более важным для современного бойца. А именно – разумом. Конечно, до лучших представителей человечества им еще довольно далеко, однако humanimals отлично умеют обращаться с оружием и достаточно умны, чтобы использовать сложные тактические приемы в борьбе с игроком. Разумеется, уровень IQ humanimals сильно варьируется в зависимости от данных исходного животного. Так, бараны, даже будучи прямоходящими, слишком тупы для слаженных действий. Волки же – совсем другое дело. Как и в природе, их сильной стороной является координация группы. В борьбе с волками надо стараться истреблять их поодиночке.

Впрочем, кого действительно стоит бояться, так это **Overbrutes**. С их тяжелым мощным вооружением и множеством имплантов, делающих этих тварей невероятно живучими, Overbrutes являются практически самыми опасными существами, населяющими остров. Хорошо, что низкий интеллект и относительная дороговизна в производстве не дают им организовываться в большие группы: если встретите их в количестве более одного – спасайтесь бегством.

PC ИГРЫ: Игра использует ваш собственный движок *AtmosFear Engine*. Что в нем особенного?

И.К.: Знаете, на современном этапе развития видеокарт только ленивый не анонсирует "stunning visuals and incredible graphics". Мы, естественно, не исключение. Все, что вы рассчитываете полу-



До выхода ребята не добежали совсем чуть-чуть.

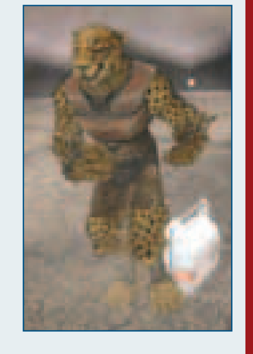




Зеленая ладонь не значит «стоп». Как раз наоборот.



РЕКЛАМА



PC ИГРЫ: Какую аудиторию вы хотите «заманить» своей игрой? Будет ли «Вивисектор» интересен как новичкам, так и хардкорным геймерам?

И.К.: Мы полагаем, что ***«Вивисектор»*** придется по вкусу как новичкам, так и более опытным игрокам. Первым наверняка понравится возможность настройки сложности, простое управление и прекрасный сюжет, а для вторых в игре присутствует продвинутая система повреждений, отличная физика и возможность исполнения весьма сложных трюков с последующей их записью.

чить от своей видеокарты, вы увидите в «Вивисекторе». Полная поддержка *DirectX 8.0* и *9.0*, последние визуальные новшества – все это есть в нашем движке. Однако, кроме дотошной реализации всех спецификаций DX9, мы приготовили кое-что еще.

Во-первых, это технология, позволяющая нам изображать существ во всей красе – с графически достоверным мехом и аккуратным отображением мельчайших деталей. Как никак, до 4500 полигонов на одну модель.

Во-вторых, действительно работающая реалистичная физика. Мы используем ее не только для того, чтобы игрок мог отвести душу, пиная бочки и швыряя мебель. Вы сможете защищаться от выстрелов при помощи любого подручного предмета – от удачно перевернутого стола до деревянных ящиков. Однако и этот процесс имеет некоторые ограничения, о которых чуть ниже.

В-третьих, достоверная система повреждений. Используя мощное оружие, игрок может в буквальном смысле перекраивать противников по своему вкусу. Абсолютно любая часть тела (даже бронированная) подлежит как отстрелу, так и некоторому изменению. Полагаем, вы никогда не видели, какие дыры оставляет .45 калибр при выстреле в живот. В нашей игре вы это увидите. Выстрелите ближайшему противнику в живот, засуньте ствол в образовавшуюся дыру и вторым выстрелом поразите врага, прятавшегося у того за спиной.

В-четвертых, мы уделяем большое внимание звуковому оформлению. «Вивисектор» использует свежайший *Creative EAX* для обеспечения качественного аудио. Используете ли вы акустику 2.1, или недавно приобрели мощную систему 7.1 – игра выжмет из нее все соки. Недаром наш проект получил награду «За лучший звук» на **КРИ-2004**.

PC ИГРЫ: Движок писался исключительно для «Вивисектора» или он использовался (будет использоваться) в ряде других проектов?

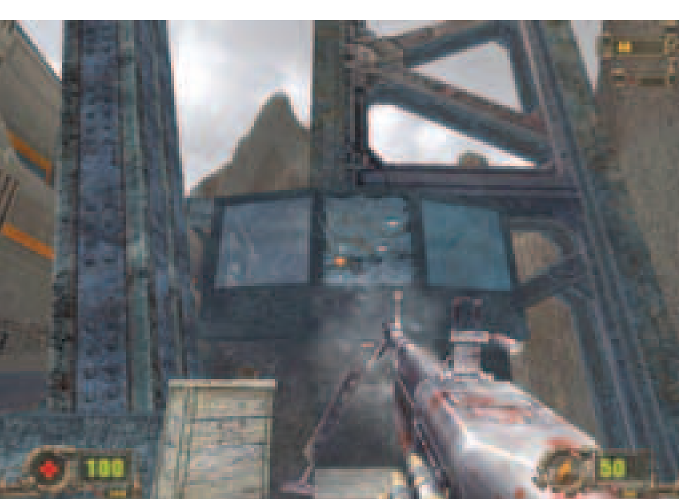
И.К.: *AtmosFear* писался исключительно для этой игры, но, скорее всего, мы будем использовать движок частично (или даже целиком) в нашем следующем проекте, который планируем анонсировать после выхода «Вивисектора».

PC ИГРЫ: А теперь может расскажите о тех самых ограничениях?

И.К.: Да, конечно. Все дело в модели повреждений: пробив дыру в непрочном деревянном перекрытии, враги без проблем смогут достать и вас, укрывшегося за такой ненадежной поверхностью. Ну и, разумеется, теперь вам придется разрушать ящики, прежде чем извлечь из них какой-нибудь



Обилие укрытий несколько продлевает жизнь врага. Впрочем, не надолго.




Зарезать ТАКОГО монстра таким вот ножом достаточно проблематично.

полезный предмет – на секретных базах все добро обычно надежно запирают, не так ли?

PC ИГРЫ: Если бы нужно было в нескольких словах описать вашу будущую игру, чтобы вы сказали? Какие бы черты выделили?

И.К.: Несколько слов? Хватит и одного: «действие». Если серьезно, то мы в первую очередь гордимся игровым процессом, который представляет пользователю все новые и новые интересные задания, не повторяясь даже в мелочах. Тут есть как сражения с массами превосходящих противников, так и поединки один на один с сильными бойцами. Вы можете активно использовать окружение, дабы облегчить себе задачу при выполнении весьма сложных трюков, которые будут вознаграждены призовыми очками. Мы также уверены, что внешний вид «Вивисектора» удовлетворит даже самых требовательных игроков, не вымогая у вас тысячи долларов на обновление компьютера. Я уверен, что в части игрового процесса «Вивисектор» получится не хуже многих признанных корифеев жанра.

PC ИГРЫ: Когда нам ждать демки и выхода полноценной версии?

И.К.: Релиз русской версии игры состоится предположительно в четвертом квартале этого года. В России и странах СНГ игру издает фирма **«1С»**. Демо-версия ориентировочно появится за несколько недель до релиза.

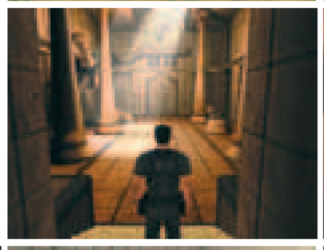
PC ИГРЫ: Большое спасибо за беседу. Желаю удачи в будущем!

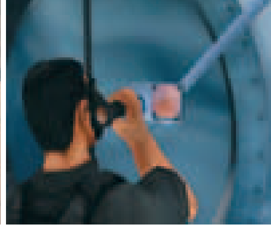
И.К.: Спасибо вам. Почаще заходите в гости.


Наши заклятые враги в полный рост. Нравятся?

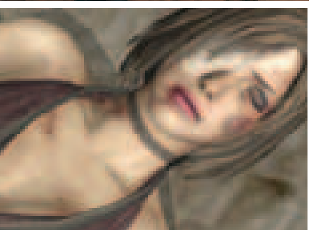


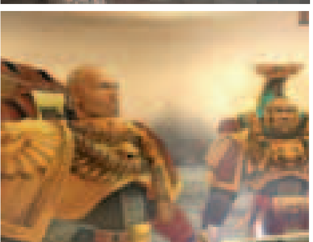


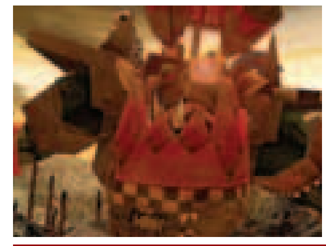














МАРАФОН БЕСТСЕЛЛЕРОВ



Как и сообщали наши колдуны-предсказатели, конец осени ознаменовался активным поступлением на рынок интересных игр. Настолько активным, что в этот номер не влезла почти половина новинок (еще один повод с нетерпением ждать следующего).

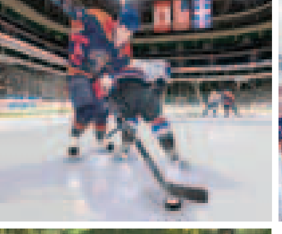
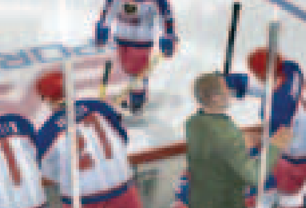
В этот раз особенно отличились две игры. Первая – **Warhammer 40K: Dawn of War**. Что тут скажешь – ***Relic*** держит марку. В игре хорошо буквально все: от самой настоящей кровищи до умелой реализации боевых действий и передачи мрачной техногенной атмосферы вселенной Warhammer. Отличная графика – еще один повод обзавестись, наконец, нормальным компьютером. ***Richard Burns Rally*** – игра на любителя. Тем не менее, любители оценят ее по достоинству. Давно уже не выходило настолько реличтичного, и потому сложного в освоении автосимулятора вообще и раллийного симулятора – в частности.



GAMEPOST

За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.

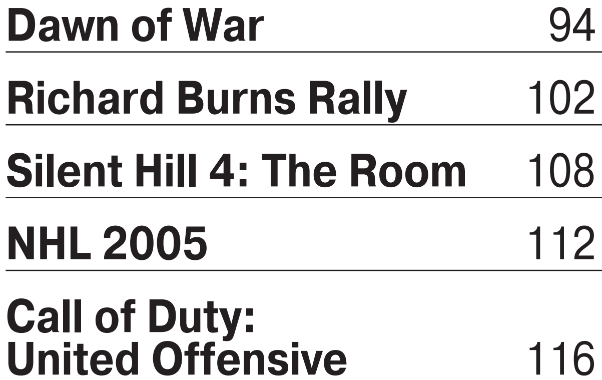


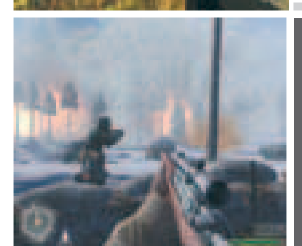







РЕЦЕНЗИИ



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0



В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

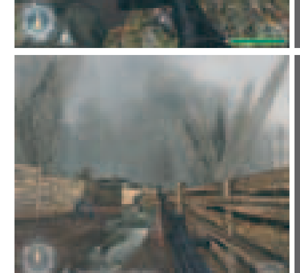
Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.



WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR

THIS MEANS WAR, MOTHERF*CKERS!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	GFI и Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
ПОЙДЕТ	Процессор 1.4 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Восемь
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.dawnofwargame.com

Ищи обои на диске

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
12 (16), декабрь 2004





Главные герои игры – самые настоящие внутриигровые модели!



О КОМПАНИИ

Дебютировав в 1999 году с *Homeworld*, сразу завоевавшим сердца и кошельки игроков по всему свету, Relic Entertainment продолжила начатое, выпустив в 2003 году не менее великолепный *Homeworld 2*, достойно несший великое имя предшественника, и подзаборные *Impossible Creatures* – дикий-дикий мегатрэш для самых маленьких.

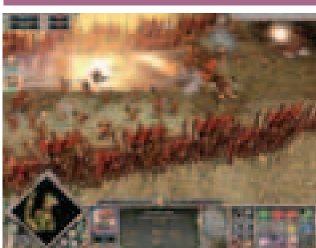
Текст: Егор Просвирнин

W*arhammer 40 000: Dawn of War* прямо сочится настоящей животной яростью, яростью того рода, что заставляла древних норманнских берсеркеров рвать на себе последнюю рубаху и бросаться на врагов с одними лишь здоровенными мечами в руках. Relic в очередной раз отоваривает стратегический жанр ломом по хребту, наглядно показывая, Кто Здесь Главный. Вопрос о том, играть или не играть в Dawn of War, просто не стоит: или ты отдаешь своим звериным инстинктам все свободное время и автоматически резервируешь место на небесах, или же тебя сразу швыряют в ад, в компанию самых злостных лузеров планеты.

TOTAL MAYHEM

Едва запустив игру, ты сразу же оказываешься в водовороте нешуточного насилия: уже в заставочном ролике тебе с жестоким удовольствием покажут расстрел орка – прямо в морду, очередью, в упор, с сочными брызгами крови в камеру (через секунду другого орка распилят едва ли не пополам). Внутриигровые побоища заданную планку не только уверенно держат, но и поднимают все выше и выше – во время стычки за местный аналог деревни Заплюевки с экрана льются декалитры крови, почти как в известных кадрах «Сияния» Кубрика. Собравшиеся на поле боя джентльмены ожесточенно лупцуют оппозицию мечами и топорами (некоторые, впрочем, предпочитают дистанционное оружие), сопровождая каждый удар/удачное попадание густыми фонтанами алой крови. Как только кому-нибудь навешивают по сусалам достаточное количество раз, он отходит в мир иной, оставляя свой труп на попечение убивца. Первая, черт возьми, стратегия, где победивший в рукопашной схватке не стоит статуей Иисуса Христа, что под Рио-де-Жанейро, а разрывает на части побежденного множеством способов – каждое действующее лицо обладает своим уникальным fatality. Во время этого удивительного процесса ты утробно хрюкаешь, сильно сожалея об отсутствии путающихся в ногах кишок и отрубленных голов-рук-ног (есть мнение, что в случае их наличия игру разрешили бы продавать только разве что профессиональным американским тюремщикам-садистам). Компенсацией для обманутых вкладчиков работают здоровенные металлические штуковины с именами вроде "dreadnought" и "wraithlord", которые любят устраивать вскрытие грудной клетки в прямом эфире еще живому и отчаянно сопротивляющиеся пациенту. Наличествующие же твари Особо Крупных размеров, а-ля живое воплощение бога войны местных эльфов, вообще творят трудноописуемое непотребство – под ними жалобно трескается земля, а простые пехотинцы в ужасе шмыгают куда подальше, спасаясь от их трехметровых мечей и топоров. Это, в некотором роде, кульминация противостояния – до наступления рукопашной фазы хозяйствующие субъек-

ПРОТОТИП



Вселенную Warhammer 40 000 сделала столь популярной настольная игра. Желающие приобщиться закупаются миниатюрами, изображающими конкретных воинов, вручную их красят, после чего, обложившись rulebookами, начинают активно получать стратегическое удовольствие, меряя линейками расстояние и занимаясь прочими непотребствами.



Собравшиеся на поле боя джентльмены ожесточенно лупцуют оппозицию мечами, топорами и собственными конечностями





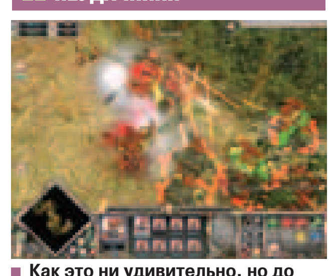
Орконегр обещает принести в наш дом горе.





Наши ломятся к врагу в лабаз.

НЕУДАЧНИКИ



Как это ни удивительно, но до сих пор вселенная Warhammer 40K в своем компьютерном воплощении звезд с неба не хватала. Все предыдущие инкарнации космическо-готического рубилова отличались либо убогой графикой, либо никаким геймплеем, либо же, как это было с *Chaos Gate*, – простой непродуманностью всего и вся. Таким образом, *Dawn of War* – первая удачная игра о Warhammer 40K на PC.



ты умудряются популять друг в друга снарядами неприличного тротилового эквивалента (каждый взрыв поднимает в небеса комья земли вместе с полудюжиной принципиально не умеющих летать гадов), пощекотать соседа лазерными лучами, а также устроить локальный шторм с помощью героев-чудотворцев. Прибавь сюда изумительную анимацию: солдаты вращают головами в направлении неприятеля, все, что может развеваться на ветру – развевается на ветру. Все, что может подпрыгивать или качаться – подпрыгивает и качается. Роскошные модели – даже самая мелкая сволочь скалится полигональными зубами и выпирает остальными мордасами. И прямо-таки божественные спецэффекты, из-за которых штурм завалящего дровяного сарая выглядит в тысячу раз круче, чем финальные схватки большинства известных тебе игр. Таким образом, ты получаешь, прошу прощения, ***Homeworld*** образца 2004 года с замашками Чикатило. Или, говоря попростецки, лучший визуальный экспириенс среди страте-

Штурм завалящего дровяного сарая выглядит в тысячу раз круче, чем финальные схватки большинства известных тебе игр




ИГРА, КОТОРАЯ ДОЛЖНА
ПЕРЕВЕРНУТЬ ВСЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ
О СТРАТЕГИЯХ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
ВПЕРВЫЕ, ИГРОВАЯ
ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER
40 000 НАХОДИТ
ДЕЙСТВИТЕЛЬНО
ДОСТОЙНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ!
GFi
relic
GWI
THQ

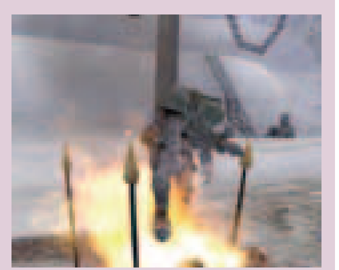


Чавк – и нету подлеца.

гий за последние десять тысяч лет, от коего твоя дорогая редакция до сих пор пребывает в легком шоке.

THE ENDLESS WAR

Кроме представленных в игре Космических Десантников, Эльдар, Сил Хаоса и Орков, в кампании также эпизодически фигурирует Имперская Гвардия. Но во вселенной Warhammer 40K, кроме этих заслуженных подонков и дегенератов, водятся и другие не менее любопытные создания. Например, охотники на демонов и ведьм, занимающиеся понятно чем, Тираниды, местный аналог зергов, обожающие сжирать все живое на захваченных планетах, Темные Эльдары (обычные Эльдары со знаком «минус»), убивающие ради Высшего Добра Тау и бездушные железные Некроны, несущие смерть всему живому.



THE THINGS I CAN CONTROL

Как в ЭТО играть? Если ты смог осилить ***Starcraft*** и не забиваешься в угол при виде ***Warcraft***, то освоение Dawn of War займет у тебя не более десяти минут. Юниты здесь предпочитают ходить взводами, что сразу избавляет тебя от необходимости вылавливать курсором каждого гаденыша из окровавленной и отчаянно дерущейся кучи-малы. Исключения в виде героев и машин-убийц рассматривать не будем принципиально – первые откликаются с помощью специальных иконок, расположенных на левом краю экрана, вторые имеют настолько неприличные размеры, что промахнуться чрезвычайно сложно. Управлять взводом просто до безобразия – стандартные команды типа «бежать-стрелять» исполнены по ильчиевско-близзардовским заветам, нестандартные приказы (пополнить взвод, купить новое оружие, пойти в штыковую) отдаются буквально одним кликом. Освоив интерфейс, придется подумать о тактике – здешняя ее разновидность базируется на захвате и удержании strategic points, раскиданных по картам там и сям. Точки дают acquisition points, один из двух необходимых для процветания ресурсов, второй ресурс – энергия, воспроизводимая генераторами, которые все нормальные люди размещают в глубоком тылу.





Прорыв Десантников: кто не спрятался – его проблемы!





Продолжение легендарной саги "КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ"

Армия протоплазменных машин терроризирует галактику. Межзвездная Коалиция собирает армию рейнджеров!

Приключение в живом мире с элементами стратегии

Захватывающие квесты и планетарные 3D-битвы роботов!



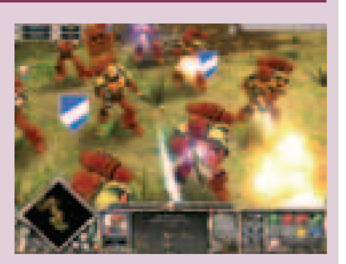
1С ФИРМА "1С"


Рожденный ползать долго летать не будет.

Кроме того, вокруг strategic points можно (и нужно!) строить всяческие линии Маннергейма – для более-менее серьезной армии все эти турели не более чем песочные куличики супротив асфальтоукладчика, но на начальных этапах развития они эффективно справятся с беспокойными соседями. Кроме обычных точек наличествуют также relics, позволяющие строить тварей повышенной зверскости, и critical locations, чей захват и удержание дарует победу в мультиплеере. Скопив известную сумму, следует приступить к возведению персональных стронгхолдов, коим положено генерировать пушечное мясо для перманентной бойни (и твоего, естественно, удовольствия). Тут все просто – созданием крепких тылов ты занимался все свои предыдущие перерождения – процесс ни на йоту не отклоняется от классических RTS-стандартов, большая часть телодвижений после нескольких повторений начинает выполняться на полном автомате. Добро, как говорится, пожаловать домой – мы абсолютно уверены, что в игре с таким количеством насилия тебе меньше всего захочется разбираться в тонкостях постройки какого-нибудь курятника.

LET'S PLAY!

Кроме *Dawn of War* существует еще некоторое количество игра-изаций вселенной Warhammer 40000, большинство из которых относится к стратегическому жанру. Наиболее достойными из них, на наш взгляд, являются *Final Liberation, Rites of War* и *Chaos Gate.* Final Liberation являет собой образец походовой стратегии – страшная графика и непременные Десантники против Орков. Rites of War тоже имела кнопочку «конец хода» и использовала вовсю движок *Panzer General 2*. Chaos Gate,



относящаяся к числу бесконечных «убийцев X-COMа», живет в пошаговом режиме и повествует об извечной борьбе Десантников с Черными Силами Хаоса.

DARK SIDE

У всей этой замечательности есть и дарк сайд оф зе форс – однопользовательская кампания. Настоящий, простигосподи, идиотизм – в каждой из одиннадцати миссий требуется возвести с нуля базу, опосля чего пойти войной на вяло сопротивляющегося супостата для насыпания тому перца под хвост. По завершению разгрома конкурентов тебя побалуют скриптовой сценкой с диалогами и предложат повторить сначала. И так целых одиннадцать раз – лишь в одном задании было нужно не вырезать всех до десятого колена, а захватить и удержать четыре точки-relics. Компенсацией за почти физические страдания (мы, знаешь ли, привыкли ко всяким неожиданностям, ударам в спину и отчаянным рейдам во вражеские огороды горсткой смертников) работает отменный сюжет. По ходу дела выясняется, что Неожиданное Вторже-











Обороняются Эльдары, конечно, эффектно, вот только Хищнику на это наплевать – убьет всех.





ФАКТЫ

4 расы, готовые перегрызть друг другу глотки

11 миссий в 1 синглплеерной кампании

8 игроков, одновременно участвующих в диких побоищах

3 огромные твари, сжирающие по юниту за раз

1000+ убиенных орков, людей и эльдар



ние Орков – вовсе не Неожиданное и совсем не Вторжение, а в конце вообще все переворачивается с ног на голову (с пошловатым намеком на возможную вторую часть). Опять же, показываемые между миссиями loading screens дергают за живое, откровенно отсылая к соответствующим элементам Homeworld. Преемственность, типа, поколений.

THE VOICES OF ANGELS

Озвучено все это безобразие в полном соответствии с визуальным рядом – просто чудесно. Зеленомордые орки-гопники – вылитые гарлемцы, общающиеся между собой исключительно на афроамериканском английском. Профессиональные патриоты Империи призывают мочить в отхожем месте всех по национальному и религиозному признаку, попутно обещая горе всем несогласным. Эльдары работают под Протоссов, а оппозиция из рядов Хаоса смешит до жесточайших коликов отлично поставленной интонацией. Как все это можно адекватно перевести на русский народный язык (в России Dawn of War издают **GFI** & **Руссобит-М**), ума не приложу. Великолепный оркестровый саундтрек завершает картину Большой Потрясающей Игры. Над музыкой работал ни кто иной, как **Джереми Соул** (Jeremy Soul), легенда, мастодонт и титан индустрии, создавший музыку к едва ли не всем достойным проектам последних лет. Мы самым бесстыдным образом немедленно желаем диск с OST для безостановочного круглосуточного прослушивания.

В общем и целом, Dawn of War – это самое лучшее, на что способен нынешний RTS-жанр. Непременно попробуй эту игру, если ты хоть немного понимаешь толк в стратегических развлечениях. PC

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.7
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Грамотная система strategic points, заставляющая сражаться снова и снова.
– Скучноватая однопользовательская кампания с однообразными миссиями.

ГРАФИКА 9.0
+ Анимация, модели, текстуры, спецэффекты – высший класс.
– Несколько раздражает ranged fog, призванный облегчить страдания видеокарты.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Хватающая за живое музыка, мастерски исполненная озвучка.
– Даже не знаю, наверное, орков без должной тренировки трудно понимать.

ДИЗАЙН 9.0
+ Ты можешь выбрать цвет и штандарт для расы, придав армии индивидуальность.
– Как это ни удивительно, недостатков в дизайне игры найти так и не удалось.

УДОБСТВО 9.0
+ Автосохранение в ключевые моменты, различные варианты оформления для рас.
– Единственный минус – не сразу понимаешь, где находится кнопка «tutorial».

ИТОГО
Кто не попробует – тот дурак. Не говори, что тебя не предупреждали.



9.5

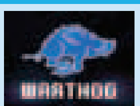
RICHARD BURNS RALLY

В ГОСТЯХ У ДЯДЮШКИ РИЧЧИ



ЖАНР ИГРЫ	Rally Simulator
ИЗДАТЕЛЬ	SCi Entertainment Group
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Warthog
ПОЙДЕТ	Процессор Pentium 4 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель уровня GeForce 4 Ti4200
ПОЛЕТИТ	Процессор Pentium 4 3.2+ GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель уровня GeForce 6800
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Четыре
КОЛИЧЕСТВО CD	Три CD или один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.richardburnsrally.com

Не знаю уж, что ты там подумал, но это совсем не Carmageddon.



О КОМПАНИИ

■ *Richard Burns Rally* – не первый опыт компании Warthog в жанре автосимуляторов. Ему предшествовал *Rally Championship Xtreme*, вышедший в свет в 2001 году, но он был всего лишь добротным, качественным и красивым клоном первого *Colin McRae Rally*. Также в послужном списке мастеров бездорожья числятся такие проекты, как *Starlancer*, *Asterix* и множество менее именитых игрушек для различного рода приставок.

Текст: Кирилл Аврорин

Жанр раллийных симуляторов – это узкая одноколейная дорожка в огромном игровом мире. И по ней уже 4 года несется машинка, за рулем которой гордо восседает Колин МакРей (Colin McRae), чемпион реальный и виртуальный. И пусть в зачете WRC (World Rally Championship) имя этого пилота уже не фигурирует, среди симуляторов до недавнего времени конкурентов *Colin McRae Rally* не было. Как ехал он в гордом одиночестве по этой узкой дорожке, так и едет. За прошедшее с выхода первой части время многие пытались его обогнать, но лишь приблизившись и помигав фарами, неизбежно отставали, а с выходом новой серии и вовсе исчезали в анналах истории.

Потому что для того, чтобы обойти звездную серию, надо ехать не по дорожке, а по обочине. Необходимо предложить игрокам что-то принципиально новое, пусть и на ту же тему, но никто не должен говорить, что «игра XXX почти то же самое, что Colin McRae Rally, только графика чуть хуже, да и управление непривычное...».

ДОМАШНИЕ ЗАДАНИЕ

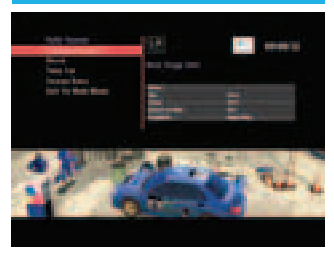
Разработчики **Warthog** сразу оценили трудность предстоящего им задания; в самых первых пресс-релизах они активно рассказывали о том, что ***Richard Burns Rally*** будет самым жестким и реалистичным симулятором из виденных нами ранее. О том, что более-менее освоить машину можно будет, только пройдя полный курс обучения, что выбыть из гонки можно после одного несильного столкновения с тщедушной березкой и многое другое. И только потом демонстрировали симпатичные скриншоты под общим девизом «и графика у нас тоже есть...». Что можно сказать об этом, проехав в одной машине с виртуальным Ричардом и его штурманом не одну сотню столь же виртуальных, но от этого не менее трудных километров? Обещание свое разработчики выполнили. Но теперь, как водится, обо всем по порядку.

ЗА ЧТО БОРОЛИСЬ...

Что ж – нам обещали симулятор, значит, и судить его будем соответствующим образом. Реализм нас поджидает уже в главном меню в виде настойчивой рекомендации пройти школу вождения. Хотя бы базовую. Без нее в чемпионат вообще не пускают, а в режим аркадной гонки только строго предупредив, что ничего хорошего без элементарных навыков вождения нас там не ждет.

Поначалу элементарные упражнения по прохождению «змейки», разворота и «разгон-торможения» злят, но лишь потому, что пройти их удается далеко не с первого раза – спортивный болид кажется просто неуправляемым. Когда же удается более-менее подружиться с 300-сильной полноприводной Subaru Impreza WRX, после правильного прохождения простенького поворота начинаешь радоваться, как ребенок Новому Году, но суровый голос Ричарда Бернса говорит, что все это игрушки, и теперь пришла пора осваивать настоящие раллийные приемы и оптимистичным жестом приглашает нас в школу Высшей Техники.

В РАБОЧИЙ ПОЛДЕНЬ



■ **Отдохнуть и перекурить после этапа, не спеша оглядывая полученные повреждения и выбирая, какие из них лучше починить, теперь нельзя. Счетчик пускается немедля, и у тебя есть примерно секунд 30, чтобы выбрать поломанные запчасти, иначе механики просто не успеют справиться с задачей.**

Почему Richard Burns Rally лучше своего конкурента? Потому что он интереснее. Соскучиться здесь при всем желании не получится



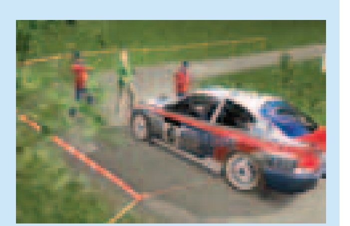



Хочешь стать профессиональным гонщиком? Привыкай к трудностям.

Далее, выбор за тобой – либо довериться чемпиону и продолжить обучение, либо с криком «банзай!» ринуться покорять бездорожье.

ТРИ ТОВАРИЩА

Даже в отнюдь не аркадной серии *Colin McRae Rally* присутствовала спасительная кнопочка «R», которая всегда возвращала автомобиль на трассу в случае серьезной аварии. Здесь все немного реалистичнее. Относительно, конечно, но тем не менее: в какую бы глубокую канаву или сугроб ты не угодил, всегда есть возможность воспользоваться помощью зала... тьфу, зрителей! Три добрых товарища всегда готовы вытащить нас, даже если на момент аварии никого в радиусе километра вокруг не было. Вероятно,



они едут сзади на техничке. Для некоторых случаев предусмотрен вертолет, но скорее можно мамонта на улице встретить, чем он прилетит вытаскивать тебя из болота.

ГЛАВНОЕ НЕ КОЛИЧЕСТВО?

Долгожданный чемпионат дает возможность прокатиться всего на 8 машинах и по спецучасткам в количестве 36 штук. Много ли это? По сравнению с ***Colin McRae Rally 4*** это ничтожно мало, а 36 трасс распределены по 6 странам, что опять-таки меньше, чем у основного конкурента. Да, действительно, цифры во врезке «только факты» не слишком впечатляют, но пройти один этап в Richard Burns Rally равносильно целому чемпионату в Colin McRae Rally. Дорога здесь представляет собой узкую колею, чуть шире самой машины. Моделлеры постарались – геометрия покрытия не испещрена выбоинами и ямами только на асфальтовых этапах, которых здесь явное меньшинство. Все оставшееся время тебе предстоит бултыхаться по колдобинам всего мира, изо всех сил пытаясь удержать болид на дороге. Независимо от того, используешь ли ты руль или клавиатуру, руки готовы отвалиться уже через 10 минут игры. Подвеска авто ведет себя как живая – каждая неровность на дороге имеет свою, неповторяющуюся геометрию, и на каждую машина реагирует в соответствии с законами физики. В Colin McRae Rally 4 только отдельные участки представляли собой нечто похожее. С другой стороны, сильно удивляет поведение железного коня при вылете:

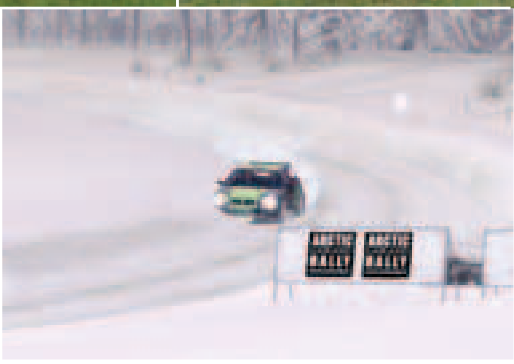





Почему машина все еще не валяется в кювете, является загадкой.







ФАКТЫ

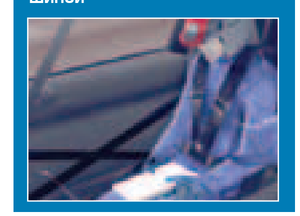
10000 кочек, камушков, канав и бревен

36 спецучастков в 6 странах мира

8 официально лицензированных машин

5 реально необходимых управляющих кнопок

2 недели тренировок, чтобы научиться управлять машиной



можно спокойно промчаться по полю, сугробу или даже лесной просеке на скорости под 150 км/ч, а родная подвеска успешно «проглотит» даже небольшие пеньки и камни и позволит без особых потерь времени вернуться обратно на трассу. Но лишний раз так делать не стоит – если на пути твоего 300-сильного монстра появится стройная березка или припаркованный джип нерадивого болельщика, то это и станет твоим персональным финишем в гонке.

ЦЕНА ОШИБКИ

Разумеется, в игре доступно несколько режимов сложности. От простого, где повреждений нет вообще, до реалистичного, где последствия столкновений близки к тем, которые случаются в жизни. Да, на самом деле, если опрометчиво поставить галочку у пункта "Realistic", то достаточно на средней скорости поздороваться с придорожным деревцом или сарайчиком – и можно будет заканчивать гонку. Внешне повреждения впечатляют: разодранный капот, отлетевшие и погнутые двери, потрескавшиеся в разных местах стекла. Первые же «уши»

Далее, выбор за тобой – либо довериться чемпиону и продолжить обучение, либо с криком «банзай!» ринуться покорять бездорожье



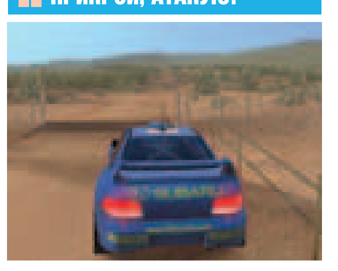

Некоторые зрители, похоже, забрались в кусты совсем неспроста.







ПРИКРОЙ, АТАКУЮ!



В *Colin McRae Rally 4*, несмотря на все ее красоты, вокруг трасс встречалось немало сугубо железобетонных объектов. Порой застрять можно было в кустике, а уж впендюриться в, казалось бы, пологую песочную насыпь можно было запросто. Здесь можно немного расслабиться: вокруг дороги нет «прозрачного» отбойника, на все горки можно честно заехать, а некоторые постройки даже снести.

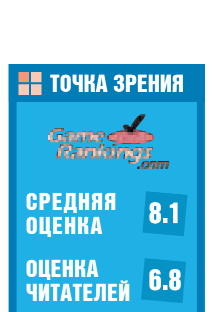
покажут, как прекрасно мнется и меняет свою форму кузов, после чего авто начинает честно «вести» на дороге. Что касается внутренних поломок, то не все тут гладко. Многие обозреватели возмущались излишней живучестью подвески – дескать, можно пропахать три канавы и пропустить под собой пару габаритных камней, а она все равно будет целой и невредимой. Но, с другой стороны, разве реальная раллийная машина ломается от попадания в первый попавшийся буерак? Как раз ради такой надежности в разработку боевого болида и вкладываются миллионы долларов, иначе в гонках участвовали бы лишь форсированные серийные авто, разукрашенные рекламой спонсоров. Но, соглашусь, что порой днище машины показывает рекорды прочности. В Colin McRae Rally 4 даже пара корректных несильных прыжков «убивали» подвеску процентов на 5-7, здесь же она напоминает классический американский lowrider – можно прыгать, как кузнечик в период полового созревания, а механикам после финиша останется лишь поменять бампера и фары.

ТЕМ, КТО ДОБРАЛСЯ ДО ФИНИША

О деталях и интересных моментах Richard Burns Rally, вроде починки между этапами, вызова спасателей и доступных настройках, можно рассказать еще очень много. Здесь же ответим на главный вопрос: что такое Richard Burns Rally и сумели ли Warthog обогнать таки ветерана МакРея? Это самый жесткий и реалистичный на сегодняшний день симулятор, где играбельность принесена в жертву законам физики и математики. Ты сможешь получить от нее ни с чем несравнимое удовольствие, но перед этим придется не одну неделю поругаться на бесконечные неудачи в освоении экстремального вождения.

Почему Richard Burns Rally лучше своего конкурента? Потому что он намного интереснее. Соскучиться здесь при всем желании не получится – спокойные и предсказуемые участки трасс представляют не более 5% от общего их количества.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.1
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.8

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Только в этой игре можно получить столько удовольствия от пройденного поворота.
− Чтобы его получить, надо потратить не одну неделю на тренировки.

ГРАФИКА 9.0
+ Иногда трудно отличить окружающую местность от фотографии.
− Чтобы все это увидеть, нужен компьютер стоимостью нового «жигуля».

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Даже в жизни Subaru Impreza WRX рычит менее агрессивно, чем здесь.
− Музыка довольно простовата. Но нужна ли она вообще?

ДИЗАЙН 9.0
+ Хороший функциональный дизайн с минимумом излишеств.
− Нет какой-либо запоминающейся черты: особого шрифта, логотипов и т.п.

УДОБСТВО 8.0
+ Удобный, продуманный интерфейс без использования мыши.
− Игра не слишком «дружит» с девайсами типа «руль». Подробнее читай в FAQ.

ИТОГО

Бескомпромиссный симулятор жизни пилота участника World Rally Championship.



9.0

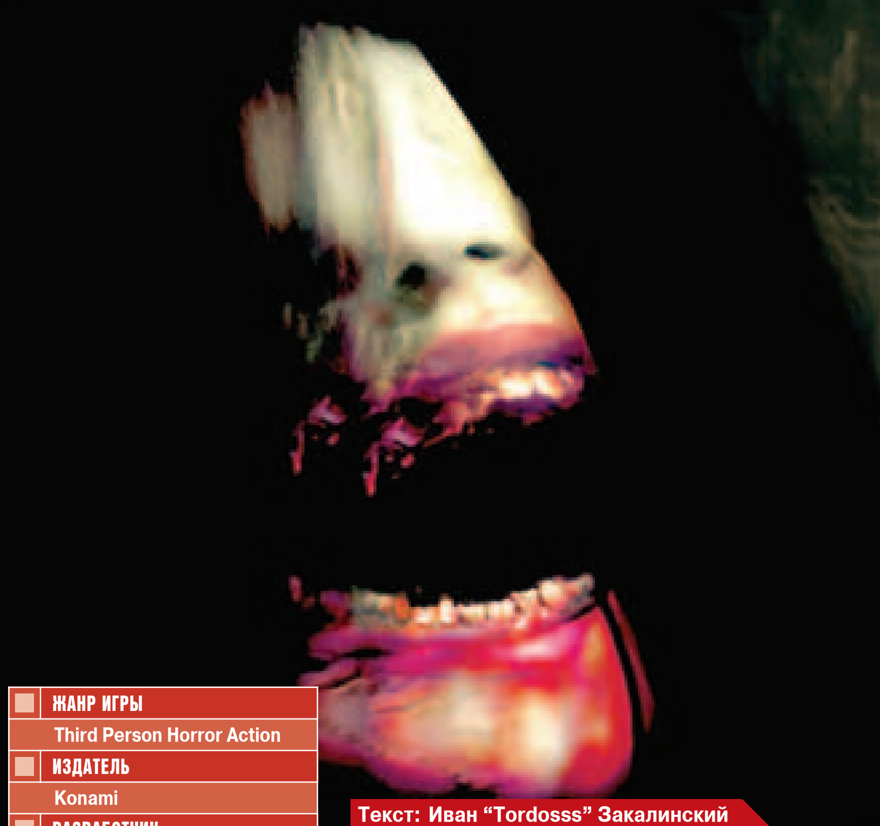


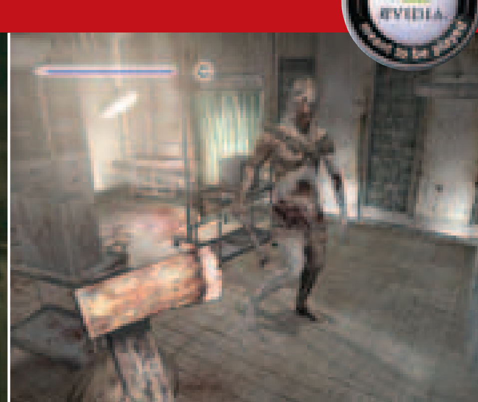
ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ



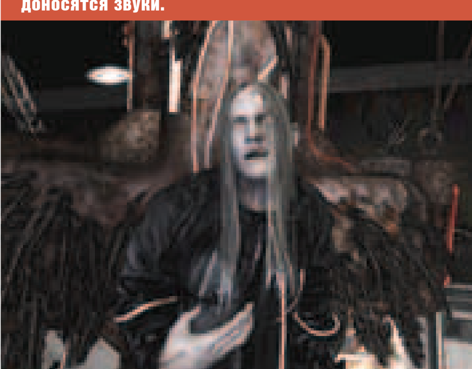
SILENT HILL 4: THE ROOM

ЗАПРИ ДВЕРЬ НА ЗАМОК





Ты бы слышал, какие при ударах из него доносятся звуки.



А еще страшнее становится, когда узнаешь, зачем он это с собой сделал.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	Third Person Horror Action
ИЗДАТЕЛЬ	Konami
РАЗРАБОТЧИК	Konami
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.4MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	На момент написания статьи игра вышла только на DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.konami.com/silenthill4



***Silent Hill* всегда была довольно странной серией игр жанра survival horror. В умах ее создателей рождались самые невероятные образы, идеи и сценарные изыски. Играть в проекты сериала хотелось просто ради того, чтобы следить за сюжетом, разматывать туго спутанный клубок этого искаженного мира, строить догадки о произошедших в нем событиях, об их причинах и следствиях. И здесь был страх, этот сладкий мучитель, смотрящий на нас оранжевыми глазами из махрового мрака. Страх, который нагнетается с каждым твоим шагом, от которого редко удается передохнуть. Страх, которого осталось так немного в *Silent Hill 4: The Room*.**

Нет, игра все еще успешно пугает нас, заставляет с опаской сделать следующий шаг и подсовывает ужасающие воображение образы. Но их стало меньше. Никуда не делась явная странность мира и происходящих в нем событий. Странность, которая постепенно сходит на нет, когда игрок начинает все больше и больше понимать то, что творится перед его глазами. Но странность – это еще не страх.

ЭССЕНЦИЯ КЛАУСТРОФОБИИ

Первое, что бросается в глаза, – действие происходит не в уже до боли знакомом городке Silent Hill, а в его ближайшем соседе, South Ashfield. Главный герой игры, **Генри Таунсхед** (Henry Townshead), спокойно прожил два года в одном из номеров местной гостиницы. Но однажды хорошей жизни наступает конец. Генри обнаруживает, что его жилище превратилось в тюрьму: перестали открываться окна, на двери появились цепи, предотвращающие любые попытки ее открыть, перестал работать телефон, и что еще лучше – отчаянные крики и стук в дверь не привлекают ни малейшего внимания соседей. Через пять дней этого кошмара Генри находит в стене своей ванной дыру, через которую он может попадать в мрачные миры, созданные черной фантазией главного мерзавца игры. И Генри всеми силами пытается разобраться в том, что происходит и как выжить.

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ

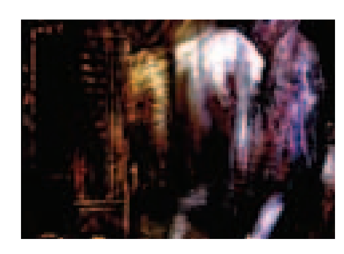
Экшен-составляющая игры вполне традиционна: у нас есть два типа оружия (ближнего боя и огнестрельное), управление страдает все той же неуклюжестью, что и в предыдущих играх, и никуда не делся обязательный завершающий удар – главный герой давит монстра ногой как таракана на кухне. Сражения происходят весьма напряженно – отчасти

Сражения происходят весьма напряженно – отчасти из-за косолапого управления, а иногда из-за увеличившегося количества врагов

О КОМПАНИИ

■ Представлять японскую мега-корпорацию Konami, надеюсь, не надо? Разработкой *Silent Hill 4* занималось одно из ее подразделений, Konami TYO. Располагается оно в Токио и насчитывает более двухсот человек личного состава. На PC засветилась в основном своими удачными портами успешных консольных проектов.





из-за косолапого управления, а иногда из-за увеличившегося количества врагов. Наведение на цель происходит автоматически, поэтому бои превращаются в акробатические этюды на клавиатуре, во время которых игрок пытается сконцентрировать удары на одном монстре, уворачиваясь от атак его коллег, а под конец старается еще и раздавить упавшего монстра, не дав болезному вернуться в ряды врагов.

Монстрятник игры полностью обновился: тебя ждут собаки-кровопийцы с длинными языками-трубками, стоящие на двух огромных руках бесформенные кучи мяса с двумя детскими головами и, как хит сезона, летающие призраки, которых невозможно убить, но есть шанс пригвоздить к земле специальным мечом. Главное, что объединяет монстров, – они перестали пугать игрока. Их образы вызывают отвращение, их внешний вид, по меньшей мере, странен, но страха от них не испытываешь – и это при том, что в предыдущих играх серии от одного взгляда на монстров по спине пробегали мурашки.

КОМНАТА СТРАХА

Но Silent Hill не был бы самим собой без adventure-составляющей. Здесь с ней проблем практически нет. Загадки не выбиваются за рамки игровой логики (специфической, конечно, но подчиняющейся определенным законам), головоломки довольно интересны, да и подсказок в игре оставлено в достатке. К сожалению, Silent Hill 4 страдает от одной очень неприятной болезни – необходимости много ходить. Решая очередную головоломку, приходится наматывать круги по уже пройденным местам, носясь из одного конца уровня в другой. Ситуация еще больше усложняется тем, что примерно в середине игры у нас появляется напарница, которая совершенно не может бегать –

ФАКТЫ

- **2** главных героя
- **1** гостиничный номер со своими секретами
- **4** варианта концовки
- **21** убийство должен совершить антигерой
- **2** человека стали причиной событий игры
- ■ в наличии секретные виды оружия и предметы одежды



ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ

В течение всей первой половины игры гостиничный номер главного героя будет настоящей безопасной гаванью: в нем не придется отмахиваться от прущих со всех сторон монстров, только здесь есть возможность сохранить игру (правда, есть еще автосейвы в начале каждой главы), тут же располагается ящик, в котором можно хранить ненужные пока предметы инвентаря и, самое главное, во время нахождения в номере у главного героя автоматически восстанавливается здоровье! К сожалению, начиная со второй половины игры, к тебе в комнаты начнут ломиться разнокалиберные демоны, и ни о какой регенерации здоровья можешь даже не заикаться.





■ Генри, не лезь в эту дыру!



■ А поначалу она думала, что это сон...

Количество врагов определенно увеличилось.

Мы еще постреляем из его револьвера.

УБИТЬ ОПЕРАТОРА



Как и во многих играх с видом от третьего лица большие нарекания вызывает поведение камеры. Может быть, углы, которые она выбирает, и красивы, но вот резать под ними врагов совершенно неудобно.

хромает она сильно. Более того, у нее сломана рука, так что лестницы для нее тоже запретный плод. К сожалению, иногда разработчики искусственно создают игроку сложности, просто размещая в ключевом месте лестницу – изволь искать обходной путь для напарницы!

К счастью, мозгами ее не обделили – зацепляться за углы и топтаться на одном месте девушка не будет. Более того, ей можно передать тот или иной вид оружия, с которым она сможет поддерживать тебя в бою. Однако иногда в схватку она лезет безо всякой необходимости, за что и получает от монстров пинки. А учитывая то, что лечить девушку невозможно, начинаешь первым вступать в бой с толпой врагов, просто ради того, чтобы отвлечь на себя все их внимание.

АТМОСФЕРА МУРАШЕК

Я уже говорил, что игра перестала быть той квинтэссенцией страха, которой были ее предшественницы. Игрок не боится своей тени, спокойно заглядывает за углы и даже открывает двери, не испытывая дрожи в коленях. Конечно, кое-где поджилки все-таки трясутся: например, в номере главного героя во второй половине игры. Прежде всего, во время путешествий по комнатам номера игрок видит мир из глаз Генри. А во-вторых, в казавшееся ранее островком безопасности жилище начинают лезть разного рода демоны, призраки и прочие неформальные элементы. Поверь мне, выходя из спальни, ты будешь заранее вжимать голову в плечи, готовясь услышать детский плач, стук оконных рам или увидеть отвратительное пятно на стене, из которого в комнату лезет призрак. К счастью, от этих нес-

Загадки не выбиваются за рамки специфической, но подчиняющейся определенным законам игровой логики



Те самые твари с головами младенцев.



Шесть врагов сразу. Это уже слишком.



Боев с мини-боссами стало на порядок меньше.


Антигерой ухмыляется в дверной глазок.


Ей еще повезло, что она осталась в живых.

частий есть свое спасение – но не буду портить тебе удовольствие.

К сожалению, уже упомянутая мной затянутость прохождения ощутимо портит впечатление от игры, вынуждая громко матюгаться на разработчиков, заставивших нас в очередной раз бежать черт знает куда, вместо того, чтобы наслаждаться невероятной атмосферой.

А она здесь, несмотря на уменьшившееся количество страха, все еще хороша. Каждый уголок игрового мира, каждый монстр, каждая оставленная у тебя под дверью записка – это очередной кусочек завораживающей взгляд мозаики, в которую вплетена мистика, человеческие переживания и невероятная фантазия создателей проекта.

ВЕЩМЕШОК

К сожалению, в этой части игры разработчики решили подвергнуть изменениям систему вещевого мешка. Теперь его объем строго ограничен, поэтому предметы одного типа больше не укладываются в одну ячейку. То есть, если у тебя в наличии две пачки патронов по 12 штук, их нельзя будет собрать вместе – изволь выделить на каждую по ячейке инвентори. Жутко раздражающий момент, особенно учитывая то, что возможности выбрасывать вещи в игре нет. Однако есть и положительные изменения – теперь можно выбирать вид оружия и использовать аптечки «на ходу», не залезая в мешок, благодаря чему у игрока появляется больше шансов выжить во время очередной схватки.



КРАСКИ СНА

Довольно трудно дать однозначную оценку графике игры. С одной стороны у нас есть высокополигональные модели главных героев, на которые просто приятно посмотреть, довольно симпатичные модельки монстров и четкие текстуры. А с другой – местами на полигоны натянуты настолько кошмарные картинки, что становится действительно страшно. Детские каляки-маляки – вот примерное определение некоторых текстур в игре. Но в целом, графика оставляет положительное впечатление, что редко случается с портами с приставок.

Звук, как всегда, великолепен. Четкий, красивый, бархатистый и правильно разнесенный по всем 5.1 колонкам. Отлично звучат не только звуки выстрелов, шагов и рык монстров, но и окружающий мир, то и дело дающий о себе знать порывом ветра, утробным рычанием неизвестной твари или шелестом листьев. Над музыкой разработчики поработали тоже на славу – несмотря на то, что большая часть игры проходит в тишине, музыку замечаешь и хочешь слушать снова и снова. Заглавная мелодия – вообще наше все!

В итоге мы имеем красивую, атмосферную, но несколько затянутую игру, которая вряд ли напугает тебя до икоты, но доставит удовольствие от путешествий в своих мрачных мирах.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.7
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.7



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Игра представляет наибольший интерес прежде всего для исследования.
– Порой чрезмерная затянутость игрового процесса, слабая боевая система.

ГРАФИКА 8.0
+ Качественные модели персонажей, хорошая анимация монстров и героев.
– Местами отвратительные текстуры. Такие, что смотреть просто страшно.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Звуковое и музыкальное оформление заслуживают самых высоких похвал.
– Пожалуй, музыки иногда бывает мало. В остальном все почти идеально.

ДИЗАЙН 9.0
+ Игра держит марку серии по невероятно продуманной атмосфере событий.
– Уровень содержания страха определенно оставляет желать лучшего.

УДОБСТВО 6.0
+ Возможность менять оружие, не заходя в дебри меню вещевого мешка.
– Корявое управление боем, автонаведение на цель – недочетов немало.

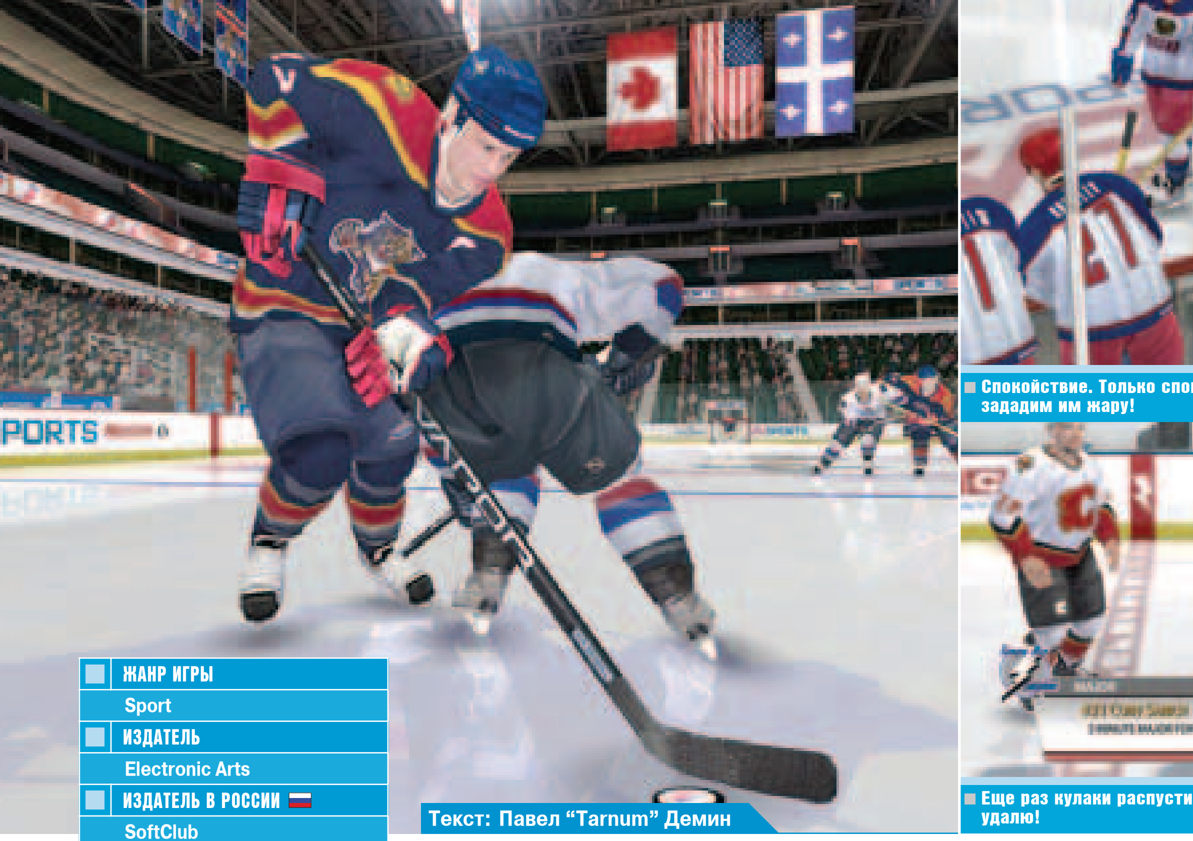
ИТОГО
Довольно крепкий ужастик для тех, кто любит разбирать игры по косточкам.



7.0

NHL 2005

ШАГ ВПЕРЕД – ДВА НАЗАД



Спокойствие. Только спокойствие. Сейчас мы зададим им жару!



Еще раз кулаки распустишь – до конца матча удалю!

Текст: Павел "Tarnum" Демин

ЖАНР ИГРЫ	Sport
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	SoftClub
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 4-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.easports.com/games/ /nhl2005



NHL, в отличие от той же *FIFA*, всегда позиционировался компанией Electronic Arts как настоящий симулятор. С каждой новой игрой серия продолжала жить и процветать, и в скором времени она благополучно загнала всех конкурентов на задворки игровой индустрии. Улучшалась графика, росла и мужала хоккейная составляющая, все разнообразнее и увлекательнее делался игровой процесс, что безумно нравилось игрокам. Известное выражение гласит, что нет предела совершенствованию. Может, оно так и есть, но в случае с *NHL 2005* можно легко убедиться в обратном.

И все же, нельзя сказать, что локаут в реальной Национальной Хоккейной Лиге так уж сильно сказался на развитии ее виртуальной проекции, но некоторый застой все же имеет место быть. Но против истины не попрешь. Результаты проделанной за год работы бросаются в глаза при первом же запуске. Это и подтяжка лица визуальной оболочки, и очень тщательная шлифовка геймплея, и некоторые нововведения в управлении и системе единоборств – все привычно до безобразия. Привычно качественно! Но, спустя время, приходит осознание того, что за видимой безупречностью, скрывается маленькая тележка неприметных с первого взгляда недостатков. Попробуем разобраться.

ИГРА КОНТАКТОВ

Хоккей – игра контактная. Быть может, самая контактная из всех видов спорта за исключением, разве что, бокса. Каждый год мы любуемся похорошевшими единоборствами на льду. Как реалистично игроки цепляют друг друга клюшками, как жестко опрокидывают на лед, как яростно прижимают к борту – загляденье. Качество системы единоборств всегда увеличивалось в прямой зависимости от цифр в конце названия, и к 2004 году происходящее на экране стало уже очень трудно отличить от реального хоккейного поединка. EA, конечно же, продолжила развивать эту тему. Хочешь успокоить ненавистного форварда противников, щеголяющего на каждом квадратном метре площадки своим мастерством, зверски перекинув его через бедро? Запросто! Или может быть хочешь въехать со всей силой ему в корпус, заодно снеся клюшкой шлем? Проще простого! Я уже не говорю о том, как ты можешь впечатать его в борт одним игроком, а вторым увести шайбу. Цепляния, толкания, жестокие умышленные столкновения –

Игра держит высокий темп, но при этом действие не превращается в суррогатный экшен

О КОМПАНИИ

■ Компания Electronic Arts уже давно носит звание крупнейшего издателя и разработчика спортивных игр. Ежегодно в свет выходят такие серии, как *FIFA, NHL, NBA, NASCAR, Madden NFL* и другие. Продукты EA всегда отличались высоким качеством и полной лицензией на использование имен спортсменов, клубов и всей символики.





все разнообразие силовой борьбы в хоккее перед тобой. Применять по назначению строго обязательно.

ЗВЕРИ НА ЛЬДУ

Разумеется, всем новым приемам в упомянутой области игры обучился и искусственный интеллект. И прибегнуть к их использованию он не постесняется. Устоять на льду под мощным прессом обороны противника будет непросто уже на Easy. И все же, после пары десятков игр к такому стилю ведения оборонительных действий с грехом пополам привыкаешь. Но какое безобразие творится на Medium или, упаси тебя, на Difficult... описанию не поддается. Складывается впечатление, что уйти от контакта с защитниками невозможно. Везде, абсолютно везде, моего форварда находила то клюшка, то бедро, то кулак обороняющегося противника. Иногда получалось классно разыграть шайбу у себя на половине и стремительно уйти в отрыв. И, казалось, вот он, долгожданный бросок, но все надежды на гол разбивались о ближайший борт за воротами после зверского толчка верзилы-защитника. Очень аккуратно распоряжаться шайбой на Medium и выше не так-то просто, но это фактически единственный шанс выжить. Атаковать в одиночку бессмысленно в 95% случаев. Проверено. Прорыв по флангу, ожидание подкрепления, перепасовка с фланга на фланг, бросок. Игрок на пятачке «для добивания». Ну и немного везения. Вот готовый рецепт почти половины всех голов.

NON STOP

В остальном NHL 2005 показывает великолепный хоккей с очень разумным искусственным интеллектом, который правильно реагирует на действия игрока, неплохо и очень разнообразно атакует.

ФАКТЫ

1 доступный для всех режим

8 команд в Кубке Мира, включая Россию

50 и более столкновений за матч

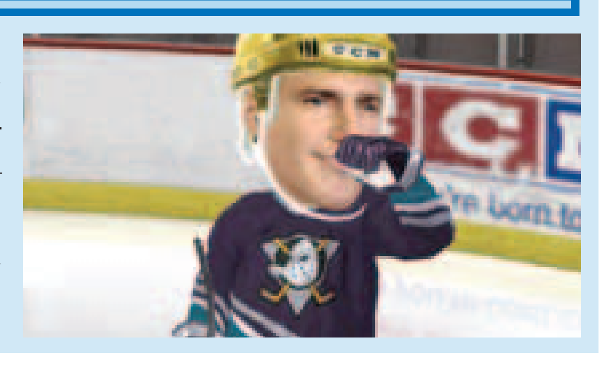
22 сейва Хабибуллина в игре против моей Филадельфии

183 хоккеиста из СНГ играли хотя бы раз в НХЛ



ХОККЕЙ, ДОСТУПНЫЙ ВСЕМ

Одним из бонусов новой *NHL* является мини-игра Free4All. На половине площадки размещается до четырех игроков с «немного» увеличенными головами. На воротах стоит не менее башковитый вратарь. Цель по умолчанию – первым забить пять шайб. Правила по желанию можно корректировать. Но отсутствие возможности играть в эту забаву по интернету обрекает ее на быструю смерть. Настоящие же матчи и турниры по-прежнему доступны в онлайне, и если тебе надоест сражаться с компьютером, то добро пожаловать на бескрайние просторы интернета. Только для начала сведу тую обзавестись подходящим геймпадом.





■ Ну, ребята! Что же это такое?



■ Разминочка! Раз-два!

Прелесть, а не зрители.

Красиво. В падении. Головой.

ЗВУК



Все происходящее на площадке озвучено безукоризненно: броски, столкновения, падения, стук клюшек о лед. Но комментарии, перекочевавшие из версий прошлых лет, оставляют желать много лучшего.

Геймплей динамичен. Игра держит высокий темп, но при этом действо не превращается в суррогатный экшен, когда беспорядочно долбишь по клавишам, не задумываясь даже об их назначении. Но и глубокой стратегией заняться у тебя не получится – звери-защитники не позволят. Приходится обходиться самыми элементарными комбинациями, потому что зачастую лишь они проходят. А попытки заплести что-либо более серьезное часто выливаются в потери шайбы.

ОВЛАДЕЙ ИГРОЙ!

Заметную перестройку, а точнее надстройку, пережило управление. Разнообразить игру в нападении ты теперь сможешь благодаря новой фишке с переключением контроля на другого игрока. При этом шайба остается у ведущего, а свободным хоккеистом можно открыться или прорваться по флангу, после чего уже делать передачу. Многим хорош этот прием, но и минусов у него предостаточно. Во-первых, камера не переключается на игрока, которому делается передача, а остается висеть над прежним. Во-вторых, хоккеист, ведущий шайбу, в секунды, когда он не находится под нашим контролем, очень уязвим. Последствиями не к месту примененного открывания часто становятся очень опасные контратаки. Здесь надо действовать осторожно. Необходимость в новом приеме часто появляется при входе в атакующую зону. И не нарваться на офсайд здесь сродни маленькому подвигу. Синюю линию приходится всегда держать перед глазами.

Затем: появилось четкое разделение на щелчок и кистевой бросок. Теперь разные типы ударов «развешены» на разные кнопки. И совершаются они не в зависимости от ситуации, а по

Хоккей – игра контактная. Быть может, самая контактная из всех видов спорта. За исключением, разве что, бокса








Да. И такое случается.


Ловлю-ловлю!

желанию игрока. Плюс ко всему, введены ложные замахи. Набравшись сноровки, ты запросто сможешь уложить вратаря на лед и преспокойно отправить шайбу в верхний угол ворот. Даже уже замахнувшись на удар, можно оценить ситуацию и отдать передачу вместо броска. Таким же образом можно заставить противника нарушить правила, заработав численное преимущество. Горизонты открываются необъятные. Если хочешь научиться здорово играть, освоить тонкости управления просто необходимо.

DYNASTY MODE

Не так давно включенный в игру режим Dynasty в *NHL 2005* претерпел ряд нововведений. Цели каждой команды расцениваются по трем категориям: достижения, прибыль, комплектация и «наигрывание» состава. В зависимости от клуба, который ты решил возглавить, будут меняться и требования. Тренерская работа будет проделана идеально, если для каждого игрока ты определишь такие место и функцию на площадке, чтобы он действовал максимально эффективно. Из недостатков стоит отметить плохую систему уведомления о травмах, неудобный доступ к осуществлению трансферов и не лучшим образом сбалансированную систему модернизаций команды.



НЕОТРАЗИМЫЙ

Традиционно сильной стороной проекта всегда был движок. Не подкачал он и на сей раз. Понаблюдать за тем, как высоко детализированные модели хоккеистов после живописного столкновения падают на лед и продолжают катиться до бортика, – одно удовольствие. Контакты вообще смотрятся сногсшибательно. Все анимировано по высшему разряду и выглядит почти безупречно. Особенно приятно смотреть на лица хоккеистов. Сравнивать с портретами их реальных прототипов не будем. Уверен, занятие это бессмысленное – разработчики потрудились на славу. Много внимания в ходе разработки было сфокусировано на тренерах: теперь они активные участники всего происходящего на экране. Камера часто показывает скамейку команды и наставника, дающего указания или негодующего по причине пропущенной его клубом шайбы. Словом, за исключением разве что все же не идеальных, но заметно похорошевших зрителей, NHL 2005 воистину неотразим.

Так уж получается, что в обзорах спортивных игр часто приходится говорить в большей степени о недостатках. И у читателя, возможно, складывается неправильное впечатление о качестве игры. На всякий случай я хочу предупредить тебя: несмотря на все минусы, NHL 2005 по-прежнему великолепен. Это бесспорно лучшая хоккейная игра. Если тебе не хватает вестей с площадок реальных заокеанских баталий, игра предоставит шанс устроить свою виртуальную лигу, которая, как иногда кажется, ничем не уступает настоящей.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.3



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Динамичный геймплей. Думающий ИИ. Open Ice Control.
– Слишком много борьбы. Защитники любыми способами стремятся сбить с ног.

ГРАФИКА 9.0
+ Безупречные модели. Отличные текстуры. Великолепные лица.
– Не самые впечатляющие арены – вечная проблема хоккея.

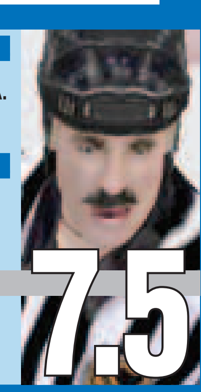
ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Происходящее на площадке озвучено великолепно.
– Музыка не слишком хороша. Комментарии устарели.

ДИЗАЙН 9.0
+ Дизайн и выдержанный стиль всегда были сильными сторонами проектов EA.
– Камера временами не совсем удачно располагается.

УДОБСТВО 8.0
+ Управление легко в освоении. Новые функциональные возможности.
– Не все из них реализованы на 100% удачно.

ИТОГО

Лучший виртуальный хоккей на сегодня. Но можно было ждать большего.



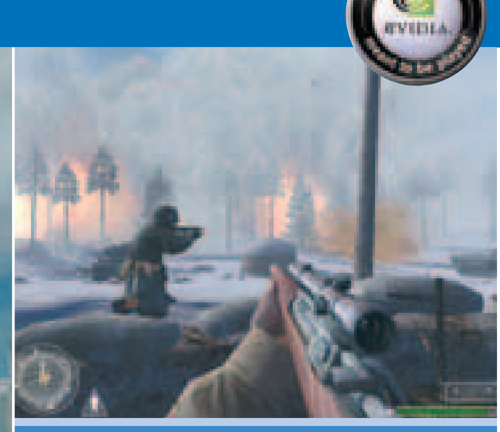
7.5



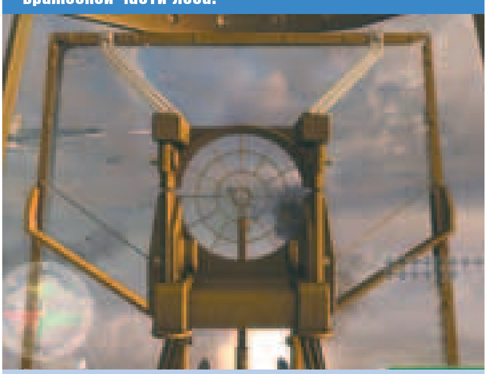
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

КУЛЬМИНАЦИЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ





Наша авиация вовремя разнесла половину вражеской части леса.

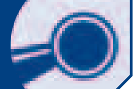


В какой-то момент от вражеских истребителей начинает рябить в глазах.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	First Person Action
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Gray Matter Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2000MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	32
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.callofduty.com/unitedoffensive/main.html

Ищи демо-версию на диске



Вот уж не думали мы, что из Второй Мировой войны еще можно что-нибудь выжать. Никак не ожидали, что обыкновенный адд-он, действие которого происходит на уже порядком поднадоевших полях сражений, может принести столько удовольствия. Нам и в голову не приходило, что уже обросший сединами движок *Quake 3* способен создавать такую симпатичную картинку. Однако разработчики из Gray Matter предпочли другой тип мышления и сделали игру, которая на данный момент является лучшим, что когда-либо было создано в мире компьютерных развлечений по мотивам Второй Мировой.

Оригинальная ***Call of Duty*** сама по себе была захватывающей и качественной игрой, которая, к сожалению, в ряде миссий превращалась в посредственную тягомотину, отходя от общего кинематографического настроя. Так вот в ***United Offensive*** слово «скука» тебе даже на ум приходить не будет. От самой первой миссии в заснеженном лесу и заканчивая кровавой обороной железнодорожной станции в Харькове ты будешь стрелять, цепляться зубами за жизнь, поливать матом врагов – но никак не скучать.

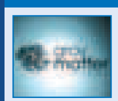
ЗВЕЗДНОЕ ТРИО ВОЗВРАЩАЕТСЯ

По хорошему счету, изменений игра претерпела немного – взять ту же сюжетную линию. Мы опять сможем поиграть за американцев, англичан и русских. Американцы – все такие же ковбои, англичане не избавились от шаблонного снобизма, ну а русских, как любому жителю США известно, все тем же образом гоняют на бойню комиссары. Клише тут и там, но впечатление от игры они, к счастью, не портят. В целом сражения, выбранные разработчиками в качестве основы для игровых миссий, позволяют прогнать игрока по самым живописным местам Европы. Мы будем воевать в заснеженных лесах, бескрайних холмистых равнинах, испещренных каналами окопов, и небольших прибрежных городках Сицилии. Да что там, нам доведется полетать на «Летающей Крепости» – бомбардировщике B-17, согласись, такого в экшенах еще не было!

НАПРЯЖЕНИЕ

Главное, чем привлекает местный игровой процесс, – это постоянное напряжение, бесконечный экшен и нескончаемое ощущение борьбы. Почти никогда на поле боя ты не будешь один – рядом с тобой будут братья по оружию, постоянно что-то кричащие, беспорядочно палящие в сторону врага и создающие полноцен-

Игроку предстоит носиться взад-вперед по железному нутру самолета, сбивая вражеские истребители из подручных пулеметов



О КОМПАНИИ

■ Gray Matter Studios – компания разработчиков, основанная выходцами из развалившейся в свое время Xatrix, автора таких проектов, как *Redneck Rampage* и *Kingpin*. Новообразованная команда с 2002 года является частью Activision, заседает в Лос-Анджелесе и известна участием в создании *Return to Castle Wolfenstein*.





ное впечатление боя. Именно «массовка» позволяет игроку максимально глубоко окунуться в атмосферу игры. Сюда же добавляем невероятно быстро меняющуюся обстановку: вот стену завода проломил немецкий танк, который необходимо побыстрее подорвать из ракетницы, вот небо расчертил дымный след за падающей «Штукой», которая подняла здоровенный фонтан пыли при падении всего в полусотне метров от нас. Разработчики настолько обильно напичкали каждый уголок уровня самыми разнообразными событиями, что кажется, будто все происходит на самом деле, абсолютно независимо от игрока.

Что, конечно же, неправда. Пожалуй, по количеству скриптов United Offensive переплюнула все остальные игры. Просто попробуй какое-то время посидеть на месте: ты увидишь, что враги будут постоянно респавниться, а игровая ситуация не спешит изменяться. Но стоит тебе начать забег к очередной цели, как все сразу встает на свои места: и однополчане бодро кричат «в атаку», и враги наконец-то начинают появляться уже в других местах, и артиллерия, глядишь, начнет рушить окружающий тебя пейзаж. Игра определенно создана для того, чтобы постоянно двигаться – для любителей тихо покемперить со снайперкой в темном углу здесь места нет.

ЗДЕСЬ ПРОЙДЕТ МОЯ ГУСЕНИЦА

Немного подробнее о миссиях. Американцы нынче воюют в битве за Выступ (Battle of the Bulge), так что будут заснеженные просторы Европы, очень красивые леса и бескрайние поля. В комплекте идет оборона дружественных укреплений, захват и удержание городка и стремительное улепетывание на джипе от целого полка мотопехоты немцев. В принципе, ничем особенным

ФАКТЫ

0 скучных миссий

3 фронта освещены в игре

1 погоня будет происходить на хлипком мотоцикле

1 поезд будет взорван вместе с мостом

30 истребителей будут сбиты с борта B–17

1 битва за мост будет почти невозможной



НОВЫЕ СТВОЛЫ

Среди добавленного в адд-оне оружия ярче всего выделяются три: огнемет, автоматическая винтовка СВТ и станковый пулемет. Огнемет давно уже стал фишкой **Gray Matter Software** – успев засветиться в ***Kingpin*** и ***Return to Castle Wolfenstein***, он пришел и в ***United Offensive***, оказавшись не столь красивым и эффективным по сравнению с той же RtCW. Автоматическая винтовка СВТ наконец-то облагородила вооруженные силы Советов своей скорострельностью и меткостью, составляя достойную конкуренцию американской M1 Garand. Ну и станковые пулеметы порадовали своей убойной силой, но огорчили отсутствием возможности стрелять «с ходу».





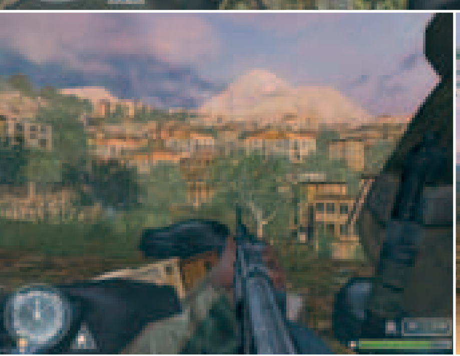
■ Пилот не обрадуется состоянию обивки салона.



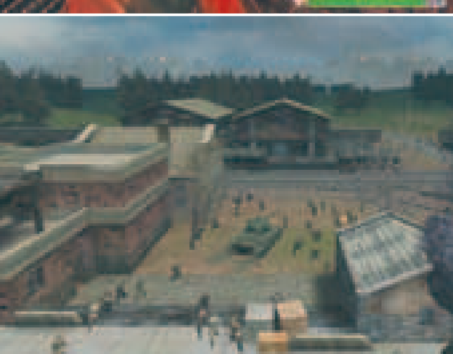




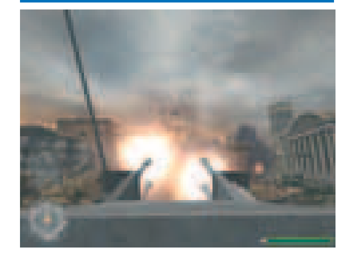
Пострелять из этой штуки не дадут, а вот взорвать ее – запросто.







СЛОЖНО!



Пожалуй, первое, что замечаешь, играя в United Offensive, – это значительно повысившаяся сложность игры. Даже на «нормале», ранее бывшем всего лишь прогулкой по парку, теперь становится непросто выжить.

эта кампания не выделяется – проходится она на одном дыхании и оставляет лишь одну мысль: хочу еще!

И еще будет. Например, у англичан первая миссия начинается на борту бомбардировщика B-17, который летит со своим смертоносным грузом бомбить стратегически важный объект Оси. Игроку предстоит носиться взад-вперед по железному нутру самолета, сбивая вражеские истребители из подручных пулеметов (которых у этой махины в игре 4) и выполняя попутно указания пилотов по «закручиванию той фигни» и «толканию вот этой загогулины». Все это сопровождается бесконечными пулеметными очередями, из которых, как кажется, состоит воздух, и картинами того, как бомбардировщик постепенно превращается в дуршлаг. Затем игроку предстоит подорвать вражеский поезд и уничтожить береговую батарею в Сицилии. Скучно не будет, особенно во время заезда на мотоцикле по узким улочкам тамошнего городка.

Русским, как всегда, довелось поучаствовать в крупномасштабной кампании – на этот раз объектом выбрана Курская Дуга. В комплекте увеселительная прогулка на грузовике до позиций, оборона этих самых позиций и подрыв танков путем установки на них взрывных устройств. Кто сказал слово «самоубийство»? После этого нам предстоит покататься на отечественном Т-34 (одна из самых простых миссий в игре) и взять Харьков. Картины разрушенного города, оборона железнодорожной станции под обстрелом вражеской пехоты, танков и авиации, борьба за главную площадь города – эти эпизоды надолго останутся у тебя в памяти.

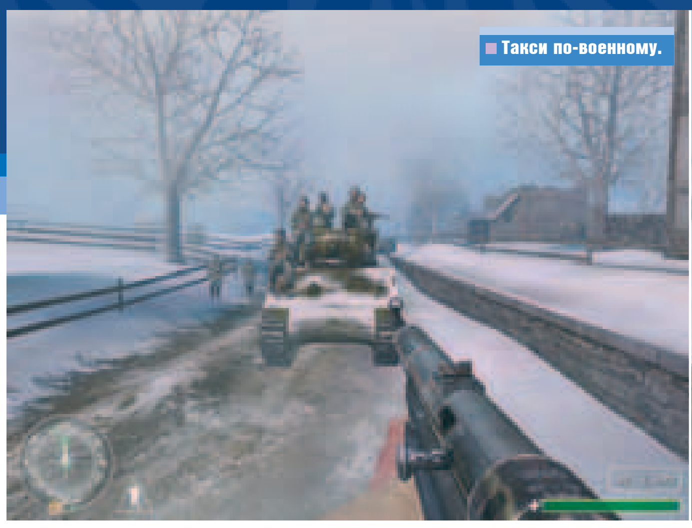
Вообще, если хочешь понять, что же собой представляет игровой процесс United Offensive, –

«Зацени» обновленную систему частиц, благодаря которой мы можем лицезреть красивые взрывы, столбы пыли и облака дыма







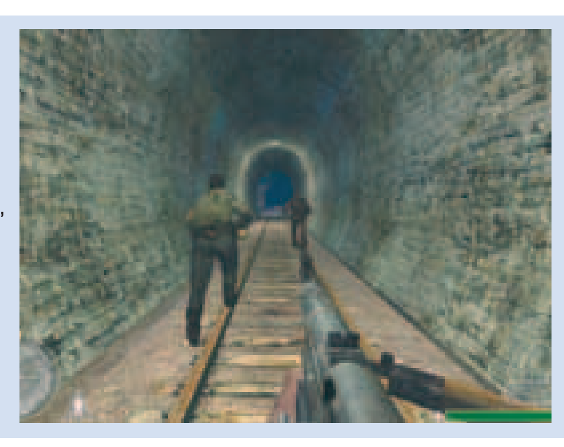

Такси по-военному.



возьми оригинальную Call of Duty и помножь ее динамичность на два. Миссий, конечно, в игре все также немного, но лучше несколько миссий, после которых ты ощущаешь, как в жилах хлещет адреналин, чем двадцать однообразных и скучных забегов по серым коробкам с отстрелом вялых врагов.

НЕЛИНЕЙНОСТЬ

Вот уж чего в игре явно нет, так это нелинейности. К счастью, будучи большую часть времени занятым отстрелом врагов и веселой беготней к ним в окопы, игрок не замечает грамотно расставленные «стены уровня». Однако если приглядеться, они тут как тут: вот по сторонам дороги виднеются надписи, предупреждающие о минном поле, вот разрушенные стены домов легли таким образом, что мимо них не проскочишь, а здесь был подбит вражеских танк, закрывающий своей чадящей железной тушей возможные альтернативные пути по дороге миссии. К сожалению, за невероятно насыщенный игровой процесс приходится платить разнообразием путей решения задач.



КРАСИВАЯ ПЫЛЬ

Мне кажется, ребята из Gray Matter продали душу тем же силам, что и **id Software**. Как объяснить то, что пятилетней давности движок Quake 3 показывает настолько впечатляющую картинку? Да, анимация моделей все еще немного кривовата. Да, самим персонажам можно было выделить и побольше полигонов. Но посмотри на текстуры. Брось взгляд на оформление уровней. Погляди на обновленную систему частиц, благодаря которой мы можем лицезреть самые красивые взрывы, столбы пыли и облака дыма за всю историю экшенов. Я не утрирую, их надо видеть в движении – на самом деле завораживает взгляд. Общий уровень графического оформления оставляет положительное впечатление.

Ну а звук здесь просто обалденный. Разработчики не только внедрили поддержку технологии EAX 3, они еще и записали массу новых, безумно красивых и правдивых звуков. Артиллерийская канонада на заднем плане, крики однополчан, басовитый стрекот пулемета, сухие щелчки ружейных выстрелов – это просто услада для ушей. Музыка, как всегда, классическая и играется только в самые напряженные (по мнению разработчиков) моменты, создавая торжественную и трагическую атмосферу.

ЛУЧШЕЕ, ЧТО БЫЛО С НАМИ

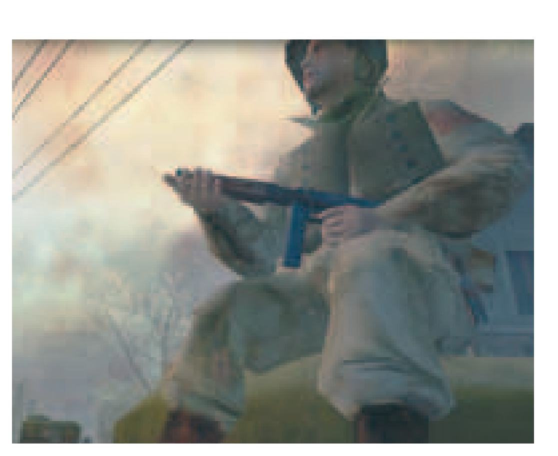
Итог статьи довольно прост и незамысловат – купив United Offensive, ты получишь самый лучший на данный момент шутер по мотивам Второй Мировой войны. Самый лучший как по игровому процессу, так и по графике и звуку. И могу с полной уверенностью сказать, что создателям ***Medal of Honor: Pacific Assault*** придется очень постараться, чтобы перепрыгнуть планку качества, которую этой осенью установили разработчики Call of Duty: United Offensive.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Взрывная динамика игрового процесса, ощущение участия в настоящем бою.
− Если игрок будет стоять на месте, скрипты перестанут действовать.

ГРАФИКА 7.0
+ Потрясающие эффекты частиц, симпатичные четкие текстуры на моделях.
− Неправдоподобная анимация персонажей, нехватка полигонов в кадре.

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
+ Великолепные звуки, голоса и поддержка объемного звучания. Шедевр.
− Старательно искал, подходил к делу с пристрастием, все равно не нашел.

ДИЗАЙН 8.0
+ Невероятная степень погружения в игровой мир стремительного боя.
− Война без крови и без ругани. Клише американского мировоззрения.

ИНТЕРФЕЙС 8.0
+ Практично, удобно, доходчиво и информативно. Классический интерфейс.
− Красивостей от него ждать, однако, не стоит. Все по-военному просто.

ИТОГО
Незабываемая экскурсия по местам боевой славы героев Второй Мировой.



ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

ВСТАТЬ! СУД ИДЕТ!



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Интересный, хоть и не новый момент – падение солдат от взрывов. Таких лучше добивать, пока не встали.



Подчиненные часто отстают. Иногда из-за того, что передвигаются ползком или спиной вперед...

ЖАНР ИГРЫ
Tactical Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic International
РАЗРАБОТЧИК
Khaeon
ПОЙДЕТ
Процессор 1000MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До пяти
КОЛИЧЕСТВО CD
Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.playlogicgames.nl/abz

Меня всегда поражала акустика этого здания. Вроде бы простая коробка из стекла и бетона, но вполголоса оброненное слово, будто каучуковый мячик, рикошетит от стен, взвивается под сводчатый потолок и рокочет оттуда, как заходящий на посадку Боинг...

– Лейтенант Кайл Андерсон Хардлоу, вы находитесь здесь, чтобы под военной присягой говорить правду и только правду перед Богом, страной и организацией, на службе которой вы состоите и будете состоять вплоть до завершения процесса. Клянитесь.

– Под присягой я клянусь говорить правду и только правду перед Богом, страной и организацией, на службе которой состою, и буду состоять вплоть до завершения процесса.

– Лейтенант Хардлоу, вы стоите пред лицом военного трибунала. Вы понимаете, что лишены здесь всяких гражданских прав, а в случае подтверждения вашей вины наказание будет вынесено согласно закону?

– Да, мэм.

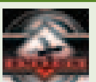
– Очень хорошо, тогда приступим. Лейтенант Хардлоу, опишите своими словами события, начало которым было положено 19 февраля 2366 года...

OMENS AND PORTENTS

Все дальнейшие перипетии, каждый произведенный выстрел, каждая брошенная под ноги негодяю граната – есть часть рассказа лейтенант Кайла Хардлоу. Лейтенанта, прошедшего со своим взводом огонь, воду и медные трубы. Лейтенанта, ревностно чтившего букву закона и принцип справедливости. Слишком ревностно, на взгляд правительства его собственной страны, не сумевшего укрыть свои черные делишки от профессионалов группы Alpha Black Zero. На протяжении всей игры от лица Кайла Андерсона Хардлоу мы будем доказывать, что уничтоженных взводом представителей власти постигла заслуженная кара, а не слепая ярость обезумевших десантников. В противном случае рассчитывать на что-то мягче смертной казни просто глупо.

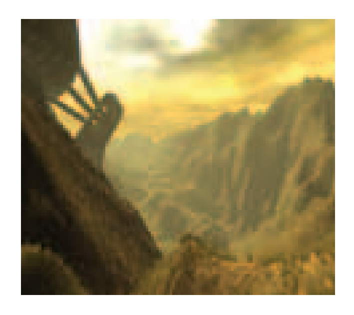
Несмотря на принадлежность ***Alpha Black Zero: Intrepid Protocol*** скорее к классу бюджетных, проходных проектов из разряда «на пару вечеров», игра может похвастаться действительно сильной сюжетной линией. Хитросплетения запутанной истории постепенно раскрываются в межмиссионных монологах самого Кайла, к счастью, озвученных. Иначе нашлось бы не так много энтузиастов, обладающих достаточным терпением и усидчивостью, что-

Очень скоро ты убедишься, что чертов радар можно растоптать и выкинуть как вещь в высшей степени бесполезную



О КОМПАНИИ

■ Студия Khaeon возникла в Нидерландах пять лет назад, в 1999 году. Основали ее три энтузиаста, желавшие делать интересные, качественные игры. Игра *Alpha Black Zero: Intrepid Protocol*, разрабатывавшаяся с 2001-го года, стала их дебютным проектом. И не таким уж комом вышел этот блин. Ребята наберутся опыта и еще себя покажут.





бы прочитать все эти увесистые тексты до конца.

ПЛАНЕТА SHIT

По долгу службы отряду профессиональных военных предстоит посетить несколько космических станций и планет. Первым в списке локаций значится мир Ши (Shih), небольшая колония, населенная людьми явно азиатского происхождения, о чем, наряду с прямыми указаниями, говорят особенности немногочисленной архитектуры и символики. К сожалению, для многих игроков Ши может оказаться не только первой, но и последней зоной высадки Alpha Black Zero. И дело тут не в сложности геймплея. Конечно, неоправданно суровый дефицит боеприпасов – отдельная тема, но страдаешь от него куда меньше, чем от совершенно бестолкового дизайна самого первого уровня игры.

Наша бравая команда высаживается в холмистых каньонах, откуда начинает победное шествие к отмеченному на радаре пункту «А». Очень скоро ты убедишься, что чертов радар можно растоптать и выкинуть как вещь в высшей степени бесполезную. Вся огромная карта представляет собой холмистую равнину, в которой существует лишь один, неимоверно извилистый путь к цели. Тропа петляет настолько, что очень часто идти приходится в противоположную сторону. Но то еще цветочки. Ягодки начинаются, когда понимаешь: «Все, заблудился». Со всех сторон окружают одинаковые холмы, покрытые бурой травой и нереалистичными текстурами почвы. На какой из них можно залезть и продолжить движение, а какой – монолитная стена, проверяется лишь опытным путем.

Наконец, ситуация отягощает-

ФАКТЫ

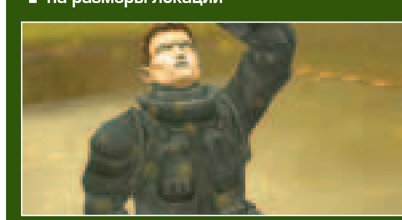
5 низкополигональных головорезов, один без шлема

362 года отделяют нас от драматичных событий игры

19 локаций, увы, не блещущих мастерством дизайна

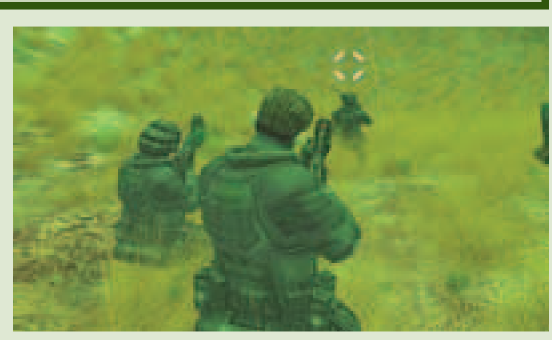
0 так необходимых на огромных просторах транспортных средств

1 верный путь к цели, несмотря на размеры локаций



КОГДА ПОЯВЛЯЕТСЯ ТАКТИКА

Определив жанр своего детища как «tactical shooter», **Khaeon** немало себе польстила. В однопользовательском режиме блеснуть хоть каким-то интеллектом можем лишь мы с тобой. Противники и управляемые AI подчиненные остаются кукольными болванчиками с редкими проблесками разума. Но все меняется, когда приходят они...твои друзья! ***Alpha Black Zero: Intrepid Protocol*** поддерживает многопользовательский cooperative-режим, в котором до пяти игроков могут совместно проходить ту же самую однопользовательскую кампанию. Таким образом, под контролем каждого оказывается один «альфаблэкзировец». Вот при таком раскладе можно смело говорить о тактике.





■ Торчащие из дерева ноги – не редкость. Полигоны проваливаются сплошь и рядом, а солдаты застревают в траве.



■ В траве можно залечь, укрывшись от смертоносного свинца. Еще воины умеют приседать, а вот прыгать им не дано.

Есть три типа противников: бандиты-колонисты, профессионалы-наемники и бойцы экстракласса, как мы.

Интерьеры скудны: ни тебе взрывающихся бочек, ни бьющихся стекол. Что уж говорить об открытых пространствах?

ПОСЕЩАЙТЕ АРСЕНАЛ



Перед каждой миссией нам позволено выбирать оружие. Точнее, один из тех самых комплектов, о которых мы говорили в статье. Только в single-player'е разница особо не чувствуется, разве что снайпер всегда пригодится.

ся запредельными размерами локации. Рыжий холм, поворот, враги; рыжий холм, поворот, враги... И так 12 километров (sic!), преодолевать которые предстоит исключительно пешком, с машинами в 2366 году почему-то тяжко.

Пейзаж оживляется лишь редкими складами боеприпасов, где пятеро «альфаблэкзировцев» могут пополнить здоровье и боекомплект. Одно неясно: почему матерые коммандос не способны воспользоваться трофейным оружием? Неужели они настолько брезгливы? Между тем, я не раз бродил по степи с абсолютно пустыми стволами в надежде встретить за очередным поворотом вожделенный склад.

Справедливости ради отметим, что столь изощренным пыткам подвергает лишь Ши. Какие цели преследовала команда **Khaeon**, устраивая суровую проверку геймерского терпения, мы можем лишь гадать. Следующие операции отряда выглядят веселее, но чрезмерной затянутостью страдают многие миссии.

Приходится в горячке боя «переселяться» из тушки Кайла в каждого недоумка и пополнять запасы патронов и жизни лично

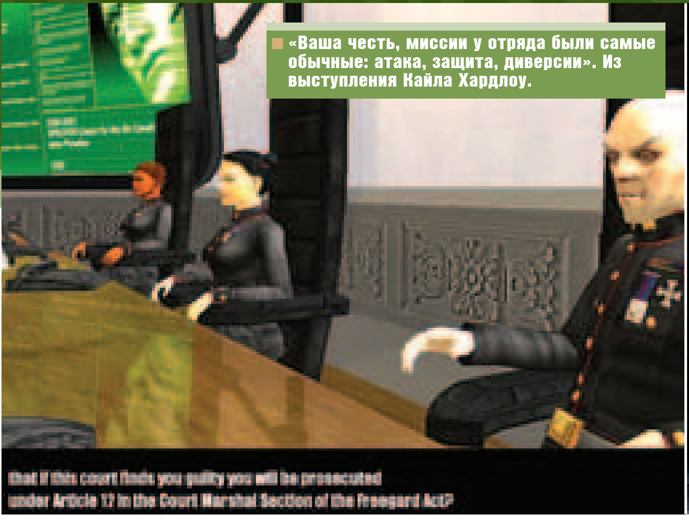
КАЙЛ И ЕГО КОМАНДА

Группа Alpha Black Zero состоит из пяти специалистов военного дела. Впрочем, узкопрофильными их не назовешь, хотя оружейные комплекты и разнятся. В нашем распоряжении имеется три набора средств уничтожения: бесшумный (пистолет и пулемет с глушителем), стандартный (штурмовая винтовка, пистолет, у кого-то снайперка), тяжелый (пулемет с прицелом и подствольным гранатометом). Вероятно, именно градацией вооружения разработчики отвоевали себе право отнести игру в стан «тактических шутеров». Из оставшихся немногочисленных признаков тактики: возможность отдавать солдатам приказы и брать непосредственное управление над любым из под-









«Ваша честь, миссии у отряда были самые обычные: атака, защита, диверсии». Из выступления Кайла Хардлоу.



Все миссии завершаются вставками на движке. Слабое утешение после многокилометрового марафона.

чиненных. Однако это все – лишь косвенные детали. О настоящей тактике в однопользовательском режиме речь не идет. Все приказы сводятся к банальным «Перегруппироваться!», «Не стрелять!» и «Стоять!», а геймплей при любом раскладе превращается в тупую перестрелку «стенка на стенку». Враги, конечно, порой залегают в траву или, раненые, пытаются убежать, но такие случаи тянут скорее на исключение, подтверждающее правило.

Собственные подчиненные, в свою очередь, умом и сообразительностью от супостатов далеко не ушли. Больше всего меня добивает не их вялое маневрирование, а полное игнорирование ящиков с медикаментами и боеприпасами, даже когда винтовка сухо щелкает затвором и организм теряет последние капли HP. Приходится в горячке боя поочередно «переселяться» из тушки Кайла в каждого недоумка и пополнять запасы патронов и жизни лично.

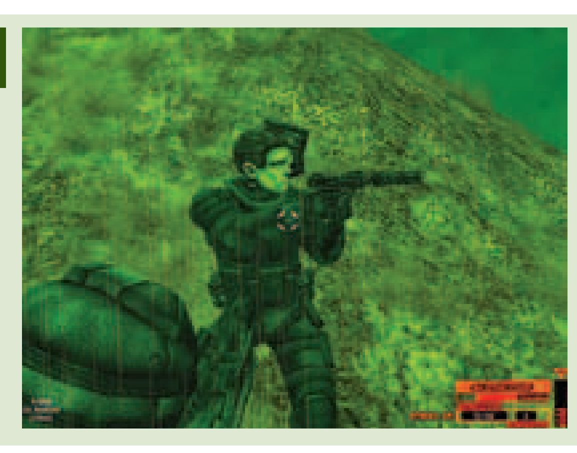
МИМО КАССЫ

Весь кукольный театр зиждется на движке Serious Engine производства **Croteam**. Да-да, той самой, что подарила нам отвязное кровавое буйство по имени ***Serious Sam***. Жаль, использовать с умом Khaeon смогла лишь пристрастие технологии к огромным пространствам. По части спецэффектов, красоты текстур, качества полигональных моделей Alpha Black Zero: Intrepid Protocol отстает даже от старика Сэма. А в эпоху царствования ***Doom III***, ***Far Cry*** и ***Painkiller*** такое, согласись, недопустимо.

В прошлом номере я осмелился выразить надежду, что все вскрытые демо-версией недостатки будут ликвидированы за оставшийся до финального релиза срок. Да, мне нравится быть оптимистом, хотя надежда на лучшее далеко не всегда оправдывается. Khaeon как будто сознательно душит интересный сюжет и неплохой, в принципе, геймплей (правда, совсем не тактический) слабой графикой и подчас изощренно садистским дизайном уровней. Но я уверен, жгучее желание дослушать выступление Кайла Андерсона Хардлоу до конца пылающим сердцем Данко поведет многих через серпантин бесконечных каньонов навстречу новым свершениям.

БЕССМЕРТНЫЙ КАЙЛ

Несмотря на то что, по легенде, Alpha Black Zero – сплоченный отряд прожженных профессионалов, в боях солдатики гибнут. Забавно, что к следующей миссии отряд вновь оказывается полностью укомплектован личным составом и готов к новым приключениям. Впрочем, определить, воскресли это старые бойцы или пришли новые, невозможно – внешне отличается лишь Кайл, принципиально путешествующий без шлема. Впрочем, лейтенанта Хардлоу могут угробить наравне с остальными. Игрок при этом переселяется в любого из оставшихся в живых членов отряда. И наплевать, что все разворачивающиеся на экране события суть есть рассказ самого Кайла в суде.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	5.8
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	4.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Интересный сюжет и способ его подачи. Много паники, стрельбы и криков.
– Чрезмерная продолжительность миссий, ведущая к однообразию и скуке.

ГРАФИКА 5.0
+ Огромные открытые пространства, тела убитых не исчезают со временем.
– Слабые спецэффекты, невзрачные модели персонажей, неказистая анимация.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Удался шумовой эффект радиопереговоров, в степи реалистично звучит эхо.
– Музыки практически нет, а прочие звуки ничем особо не примечательны.

ДИЗАЙН 5.0
+ Средние и небольшие локации бывают вполне играбельны и интересны.
– Жутко запутанные большие уровни, всюду царит тоскливое однообразие.

УДОБСТВО 6.0
+ Управление и переключение между бойцами осуществляется быстро.
– Бесполезный радар, отсутствие карты местности. Тоже мне, спецназ...

ИТОГО
Игра на пару вечеров. И держать тебя эти два вечера она будет сюжетом.



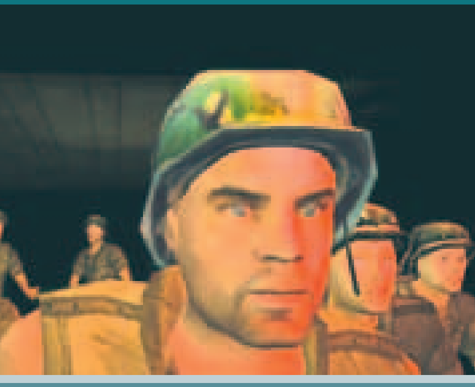
5.0

MARINE HEAVY GUNNER: VIETNAM

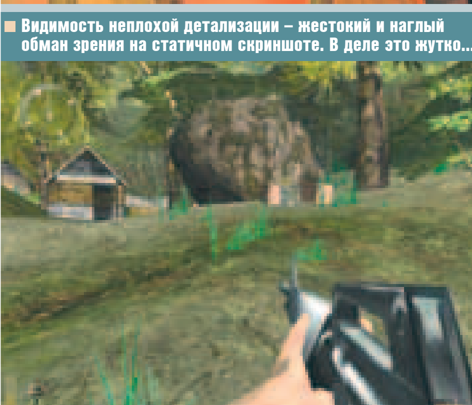
ПЛОХОМУ ТАНЦОРУ И НОГИ МЕШАЮТ



Текст: Роман “ShaD” Епишин



Видимость неплохой детализации – жестокий и наглый обман зрения на статичном скриншоте. В деле это жутко...



Деревни клепались по шаблону. Может, даже автоматически...

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Groove Games
РАЗРАБОТЧИК	BrainBox Games
ПОЙДЕТ	Процессор 750MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.heavygunner.com

Ни в коей мере не претендуя на роль всезнающего гуру, честно и откровенно могу признаться, что в индустрии электронных развлечений повидал всякого. Головокружительные взлеты и фатальные падения, яркие сюрпризы и грандиозные разочарования – перипетий в избытке. Однако мастерству и редкостному таланту иных разработчиков продолжаю удивляться до сих пор. Да что там удивляться, программисты BrainBox Games повергли меня в состояние глубочайшего шока, вот уж действительно мозговитые ребята. Ведь только обладая мощным интеллектом, изобретательностью и креативностью, можно было слепить из Unreal Engine такое нечто... Невразумительное, несуразное, отталкивающее и откровенно отвратительное нечто!

Нет, я не возлагал на ***Marine Heavy Gunner: Vietnam*** заоблачных надежд. Увы, последние экшен-игры той же тематики не позволяют питать иллюзий (смотри врезку). Однако пластмассовых солдатиков с нарисованными лицами, уродливые джунгли в стиле ретро (так на экране воспроизводили лес три-четыре года назад) и наглухо просроченные спецэффекты встретить тоже никак не ожидал. Конечно, с первых строк обрушивать водоворот проклятий, тем более в адрес графики, как-то не принято. Но давай сразу расставим все точки и запятые: если от проекта жанра action ты, в первую очередь, ждешь привлекательной картинки, то обратился явно не к тому художнику. Точка.

THIS COUNTRY WAS FULL OF SHIT

Если же первое место уважаемый читатель отводит увлекательному геймплею, интересному сюжету и оригинальному дизайну, то милости просим ознакомиться с нижеследующим. Marine Heavy Gunner: Vietnam начинается с занимательной прогулки на вертолете. Разработчики услужливо показывают нам все прелести окружающей среды, попутно обеспечивая экскурс по будущим игровым локациям. Забегая вперед, Грант (Grunt, главный герой) также получит возможность пострелять с борта катера (о пиксельных шейдерах во Вьетнаме не слышали) и БТР'а. Даже если не придираться к самому факту «вертолетного» начала, воротить от такого авиатира начинает минут через пять, максимум шесть. Крошить в капусту картонных вьетконговцев среди уродливых деревьев – удовольствие более чем сомнительное. Наконец, в страшненькой заскриптованной сценке какой-то абориген таки сбивает нашу птичку, и начинается собственно игра...

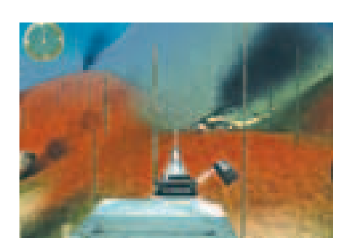
Волосы медленно встают дыбом и начинают плавно раскачиваться из стороны в сторону, когда группа бравых сослуживцев переходит на бег



О КОМПАНИИ

■ Студия Brainbox Games является собственностью небезызвестной компании Digital Extremes. На сайте «брэйнбоксовцы» торжественно заявляют о намерении выпускать «художественно богатые, высококачественные» проекты. Увы, в *Marine Heavy Gunner* (как и в первой своей игре – *Desert Thunder*) эти намерения в жизнь они не воплотили.





Обильно украшая речь всевозможными «fuck'ами», солдаты, вероятно, принимают какие-то сюжетно важные решения, только вникать в текст трудно. Все внимание занимают физиономии вояк, лишенные всякой анимации. Даже у мисс Крофт из ***Tomb Raider III*** в такт речи хотя бы дергалась голова, здесь – стопроцентное чревовещание. Волосы медленно встают дыбом и начинают плавно раскачиваться из стороны в сторону, когда группа бравых сослуживцев переходит на бег. Самый первый ***Unreal*** со своими скользящими скарджами даст сто очков вперед анимации местных коммандос и их противников. Разумеется, управлять толпой этих чудиков нельзя, да и не нужно. Они все равно бессмертны, в отличие от игрока. Гранта на среднем уровне сложности в мир иной отправляют достаточно быстро, зато магический радар, не пойми, откуда взявшийся у американских военных во Вьетнаме, с точностью до миллиметра показывает расположение врагов и полезных предметов типа «аптечка». На карте есть еще и патроны, но это все, по сути, бутафория, ибо среди несокрушимых болванчиков за нами таскаются медик и оруженосец. Первый всегда исцелит, второй – снабдит боеприпасами.

Во всем дешевом театре нам отводится роль крутого рэмбо. Играть ее несложно. Нужно, зажав гашетку, короткими перебежками следовать от бревна к бревну, от камня к камню и, присобачивая свой большой и страшный пулемет к перечисленным элементам ландшафта, давить гадов шквальным огнем. Кстати, все необходимые бревна и камни (а также прочие важные объекты) отмечаются ядовито-золотистым цветом. Не знаю, как ты, но я при его виде невольно вспоминаю слова «паранойя», «шизофрения» и «мыши-рокеры с

ФАКТЫ

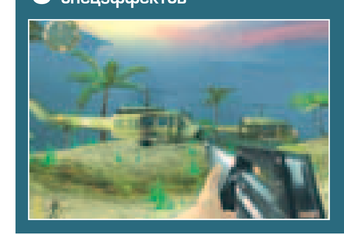
1001 способ применения слова fuck

2 реально полезных человека во всем взводе

10 бестолковых уровней в джунглях, туннелях и деревнях

3 вида недоступных для управления транспортных средств

0 достойных внимания спецэффектов



ВЬЕТНАМАНИЯ

В силу таинственных причин последние недели проходят под знаком всеобщего паломничества во вьетнамские джунгли. Даже если забыть о бесподобном ***Vietcong*** и всяком мусоре, вроде ***Line of Sight: Vietnam***, наберется как минимум два свежих проекта (кроме ***Marine Heavy Gunner: Vietnam***) той же тематики. Это ***Conflict: Vietnam*** и ***ShellShock: Nam'67***. На последний возлагались грандиозные надежды. Еще бы, нам обещали явить войну во всем ее ужасающем уродстве, с насаженными на частокол головами, окровавленными телами и выпотрошенными внутренностями. Все это в игре присутствует, но выполнено на том же уровне, что весь Marine Heavy Gunner. Грустно и обидно. А вот Conflict: Vietnam оказался приятным сюрпризом, продвинувшим серию Conflict (куда, напомним, входит ***Conflict: Desert Storm*** и ***Conflict: Desert Storm 2 – Back to Baghdad***) на шаг вперед.





■ По вертолету влупили ракетой. Ее шлейф сделан настолько отвратительно, что вертолет даже отказался падать.



■ Вглядись в эти лица... Для полноты картины не хватает тянущихся из уголков рта ниточек слюны.

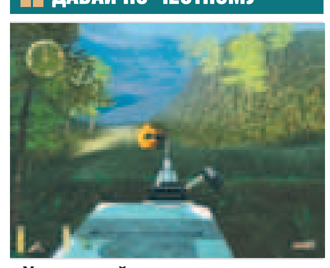


Вот он, ядовито золотой булыжник, к которому нужно прикрутить пулемет.

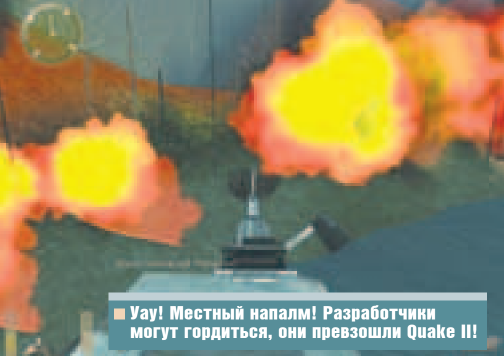


Вопреки стандартам ragdoll, тела убитых неинтерактивны.

ДАВАЙ ПО-ЧЕСТНОМУ



Упомянутый в тексте статьи радар напрочь убивает и без того мертворожденную атмосферу джунглей. Если во *Vietcong* мы ждали опасности из-за каждого куста, то здесь местоположение противников заранее известно. Правда, радар можно отключить. Если после этого игра покажется тебе более привлекательной, буду только рад. Однако очень сомневаюсь...



Уау! Местный напалм! Разработчики могут гордиться, они превзошли Quake II!

Всю дорогу солдатик вел себя странно: не дышал, не мигал, не шевелился... Как будто сидишь рядом с трупом.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.7

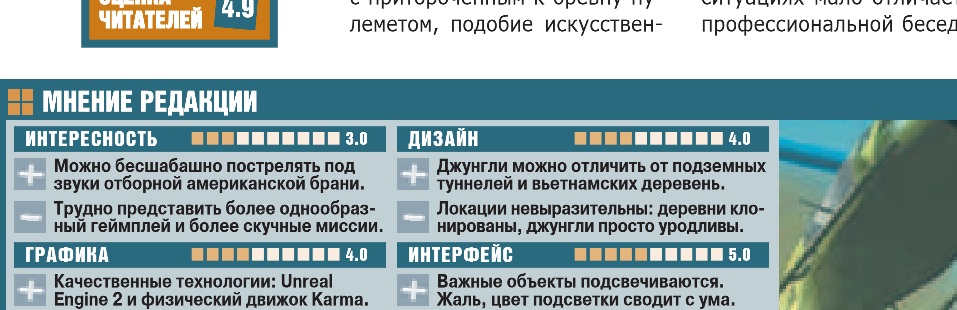
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 4.9

Марса». К бандуре М60 никто не запрещает добавить альтернативный ствол, АК-47, например, только он пойдет взамен уже имеющегося оружия (М-16). Этим BrainBox, судя по всему, демонстрирует реализм разворачивающихся событий. Здесь же реализм и заканчивается, так как поведение AI-врагов и сослуживцев далеко от правдоподобного поведения. Первые прут стаей бандерлогов на огонь, максимум по 10 секунд задерживаясь в укрытии, вторые долго стреляют и громко матерятся. От стрельбы толку ровно столько же, сколько от ругани. Когда же начинается очередной тир с притороченным к бревну пулеметом, подобие искусственного интеллекта сменяется у супостатов простым алгоритмом движения к цели по кривой. Остается лишь наблюдать, как забавно эти кегли разлетаются от взрывов и пулеметных очередей, демонстрируя бездарный вариант Karma-физики.

EVERYTHING HERE WAS FUCKED

Ежели шквальный поток такого негатива не повредит твою психику, то тогда, вероятно, можно будет насладиться игрой. Точнее, ее озвучкой. Судя по Marine Heavy Gunner: Vietnam, речь простых американских солдат в стрессовых ситуациях мало отличается от профессиональной беседы автослесарей Петра и Ивана. Усмотреть в ней определенную извращенную эстетику при должном старании возможно. Однако крайне сомнительно, что среди читателей журнала «**PC ИГРЫ**» найдется много столь тонких ценителей нецензурной лексики. Подавляющее большинство здоровых геймеров, проведя минут 30 за «шедевром» от BrainBox, скорее само обратится к ругани, вспоминая не только коллектив разработчиков, но и родственников каждого программиста, дизайнера и сценариста в отдельности. В этом кошмарном исполнении Вьетнамский конфликт особенно ужасен. Слабонервных просим удалиться...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ



ИНТЕРЕСНОСТЬ 3.0

+ Можно бесшабашно построять под звуки отборной американской брани.
− Трудно представить более однообразный геймплей и более скучные миссии.

ГРАФИКА 4.0

+ Качественные технологии: Unreal Engine 2 и физический движок Karma.
− Такого извращенного надругательства над этими технологиями еще не было.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

+ Озвучку, при определенных обстоятельствах, можно назвать колоритной.
− Не всем понравится поток отборной брани, а больше игра порадовать ничем не может.

ДИЗАЙН 4.0

+ Джунгли можно отличить от подземных туннелей и вьетнамских деревень.
− Локации невыразительны: деревни клонированы, джунгли просто уродливы.

ИНТЕРФЕЙС 5.0

+ Важные объекты подсвечиваются. Жаль, цвет подсветки сводит с ума.
− Маленький радар устраняет эффект джунглей, неожиданностей нет.

ИТОГО

Игра изначально имела мало шансов на успех. BrainBox запорола и их...

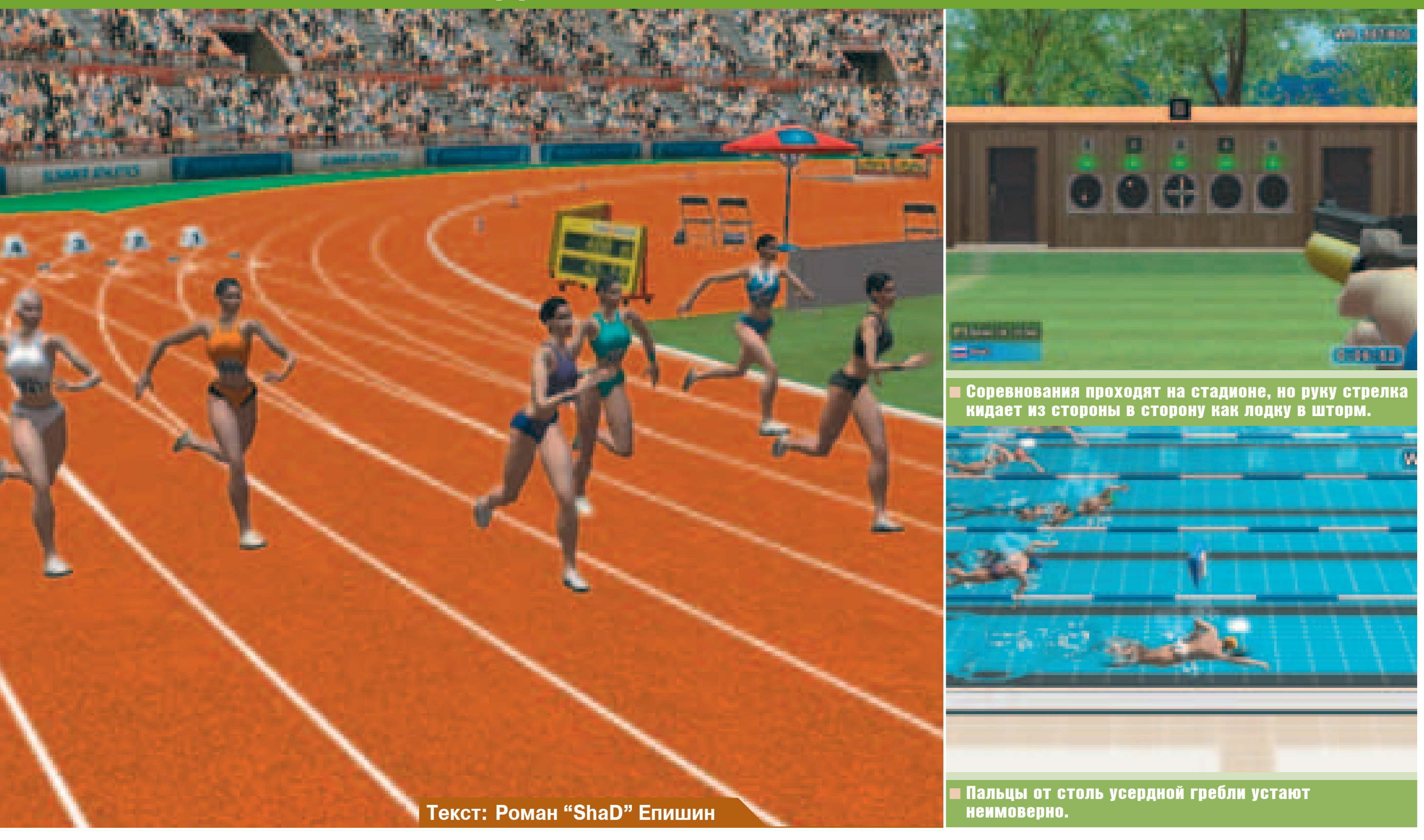


3.5



ЛЕТНИЕ ИГРЫ. АФИНЫ 2004 (SUMMER GAMES 2004)

ОЛИМПИЙСКИЙ СИНДРОМ



Соревнования проходят на стадионе, но руку стрелка кидает из стороны в сторону как лодку в шторм.

Пальцы от столь усердной гребли устают неимоверно.

Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Arcade
ИЗДАТЕЛЬ	Surfside Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК	Independent Arts Software
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.sommerspiele-game.de

Честно говоря, я совсем не поклонник спортивных игр. Считай это моими личными заморочками, непреодолеными комплексами, психическим расстройством, да чем угодно. Суть неизменна: все эти симуляторы хоккеев, футболов, бейсболов и прочих гандболов я на дух не переношу. Однако же писать об Олимпийских Играх, гляди-ка, взялся. Думаешь, причиной тому новенькие хрустящие купюры с портретами умерших президентов? Отнюдь! Просто Summer Games 2004 к спорту относится не больше, чем тот же Doom III, не к ночи будь помянут.

БЕРЕГИТЕ ПАЛЬЦЫ

Summer Games 2004 есть самая обыкновенная классическая аркада. Весь игровой процесс, по большому счету, сводится к методичному отбиванию дроби по двум клавишам. Однако в столь бесхитростном занятии скрыты и азарт схватки, и радость победы, и горечь поражения. Только хватает их ненадолго.

Разработчики решили вплотную ознакомить игрока с 11 видами олимпийского спорта: спринтерским бегом (на 100 и 400 м), бегом с препятствиями (на 110 и 400 м), прыжками в высоту, плаванием (свободным стилем – на 50, 100 и 400 м, баттерфляем – на 100 и 200 м), а также стрельбой по неподвижной мишени. Механикой геймплея отличается лишь последний. Там вместо 2-3 клавиш задействован незаменимый во всех экшенах грызун, а сама стрельба выполнена аналогично сотне обычных шутеров, только во сто крат сложнее. Нашего виртуального стрелка штормит так, будто всю ночь перед соревнованиями он в компании интернациональных друзей отмечал успешный перелет «Москва-Афины» и окончательно протрезветь не успел. Учитывая, что отведенное на стрельбу время крайне ограничено, выбить приличный результат у тебя получится далеко не сразу.

С остальными видами спорта расклад куда более прозаичный и простой. Нам понадобятся ровно три клавиши, например, "A", "D" и "Пробел". Чем чаще ты будешь давить "A" и "D", тем шустрее спортсмен станет передвигать ногами, левой и правой соответственно (в плавании – руками), «Пробел» используется для старта в любом соревновании и выполнения каких-то действий, лежащих вне банального бега или плавания. Скажем, для прыжка через перекладину либо (в беге) преодоления препятствия.

Возможно, звучит все это до чертиков тоскливо, но на практике какое-то время даже интересно. Когда наглая францу-

Стрелка штормит так, будто всю ночь перед соревнованиями он в компании друзей отмечал успешный перелет «Москва-Афины»



О КОМПАНИИ

Summer Games 2004 – третий по счету проект Independent Arts. До недавнего времени студия специализировалась на военных стратегиях, выпустила *Warcommander* и *Against Rome*. Теперь ударилась в аркадный спорт. Судя по качеству игр, разработчикам следует попытаться счастья еще в каких-нибудь жанрах. Это все – не их...





женка вырывается на полкорпуса вперед, долбить по клавишам начинаешь так, что, кажется, вот-вот повалит дым. Кстати, пальцы после подобных забегов и заплывов реально устают – этакий отголосок большого спорта у тебя дома.
По завершении успешного выступления можно посмотреть качественно срежиссированную «видеозапись» соревнования. Оператор выбирает неплохие ракурсы, а фоном идет довольно приятная музыка. Жаль, всегда одна и та же.

БОРОТЬСЯ И ИСКАТЬ, НАЙТИ И ПЕРЕПРЯТАТЬ

Бороться за Медали, Почет и Славу можно в компании друзей – это, пожалуй, главный козырь игры, которая в противном случае надоедала бы за считанные минуты. Разработчики назвали такой мультиплеер Hot Seat, хотя ничего общего с одноименным режимом из пошаговых стратегий местный Hot Seat не имеет. Вам придется взять не один горячий, а несколько самых обыкновенных, холодных стульев, потесниться за одним монитором и, что самое досадное, на одной клавиатуре. И тогда соревнование ведется уже не с хладнокровным AI, а со вполне эмоциональным живым человеком. Воля к победе возрастает многократно, а с ней, увы, и усердие, с которым вся компания лупит по клавишам. Если всерьез увлечешься таким времяпрепровождением – запасись парой резервных клавиатур. Пригодятся.
Соревноваться в скорости и усердии можно как в предварительно выбранных видах спорта, так и в турнире. Отличается он лишь последовательностью прохождения всех состязаний, да красивыми изображениями золотых, серебряных и бронзовых медалей в случае получения призового места.

ОЛИМПИЙСКИЕ БЛИЗНЯШКИ

Графически Summer Games 2004 хвастаться абсолютно не-

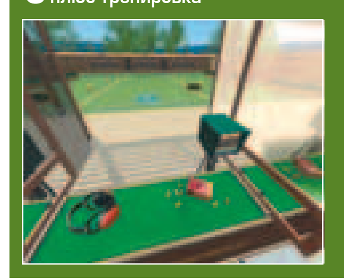
ФАКТЫ

11 спортивных дисциплин, но лишь 5 значительно отличаются друг от друга

46 нажатий за 10 секунд нужно для победы в беге на 100 метров

35 стран мира участвует в виртуальных Олимпийских Играх

3 основных игровых режима плюс тренировка



СПРАВЕДЛИВОСТЬ УМЕРЛА

Качественные аркадные игры испокон веков считаются уделом консолей, а никак не PC. Ситуация с *Summer Games 2004* сей постулат, к сожалению, подтверждает. Sony PlayStation 2 получила эксклюзивный проект на тему летней олимпиады – Athens 2004. Конечно, на серьезный спортивный симулятор там тоже никто не замахивался, однако же аркаду построили куда более качественную. Взять хотя бы количество спортивных дисциплин – на PS2 оно переваливает за два десятка, и среди состязаний имеется даже такая экзотика, как скачки и пауэрлифтинг. О классике, вроде метания диска и копья, тройных прыжков в длину и стрельбы по тарелкам, я вообще молчу. Она наличествует априори. Нас же лишили даже этого. А еще у них все зрители анимированные... И стран там представлено 64... Что поделаешь, преимущества официальной лицензии. Одно отрадно: на компьютере гораздо более дружелюбным оказалось управление.





Объемы груди и бедер у всех участниц одинаковы.







Не передави «пробел» на старте – фальстарт будет.

НУ А В АФИНАХ...



Пока мы с тобой рассуждали о достоинствах и недостатках спортивных аркад, наши настоящие спортсмены боролись в греческой столице со всем миром и, в первую очередь, с самими собой. Итоги летних Олимпийских Игр 2004 года впечатляют. Наша сборная привезла 92 медали: 38 бронзовых, 27 серебряных и столько же золотых. Таким образом, мы оказались на втором месте по количеству медалей после США – у них 103. По числу высших наград Россия гордо стоит на третьем месте. Лидируют все те же США с 35 золотыми медалями, а за ними Китай с 31 медалью.

чем. Может, пару годков назад игра и удостоилась бы определений «очень неплохо» и «симпатично», но в наше время такая картинка уже слишком посредственна. Спортсмены и спортсменки выглядят как однопробирочные близнецы с цветовой дифференциацией кожи и незначительными модификациями черт лица. Окружение и вовсе аскетично. Живописной во всем этом балагане следует назвать лишь воду, да и то с обязательной оговоркой, что пиксельные шейдеры в XXI веке – обязательный атрибут любого проекта, рискнувшего изображать воду. Самой же отталкивающей деталью традиционно оказались зрители-статисты, «расставленные» по трибунам. Конечно, сфотографированные человеческие тела и лица смотрятся лучше, нежели коврик из разноцветных прямоугольников а-ля ***Official Formula F1 Racing***, однако все равно жутко. Хотя понять разработчиков можно. Стоило бы им населить стадион полигональной публикой, и Summer Games 2004 даже на самых мощных системах не ушла бы дальше 1 кадра в секунду.

Проект действительно неоправданно требователен к железу. С разрешением 1024x768 и выставленными на максимум графическими параметрами (включая антиалайзинг) игрушка умудряется солидно притормаживать на системе с GeForce FX 5900, 512 Mb RAM и процессором Athlon 2200+. А ведь его прожорливое величество ***Doom III*** на таком аппарате бегает очень даже резво...

НИ РЕВОЛЮЦИИ, НИ ЭВОЛЮЦИИ

Игр олимпийской тематики существует не так уж и много. Собственно, с подобным проектом я последний раз сталкивался лет 8-9 назад на 8-битной Dendy. Воз – и ныне там. Виртуальные Олимпийские Игры были и остаются чистой воды аркадой, не имеющей со спортом ничего общего. Азарта и здоровья твоих пальцев с таким геймплеем хватит, в лучшем случае, на несколько дней. Впрочем, находясь в поиске чего-то отличного от обычных квестов, экшенов и стратегий или же являясь обезумившим фанатом Олимпийских Игр, взглянуть на Summer Games 2004 стоит. Короче, бурда для гурманов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

+ Первые несколько часов не покидает азарт – а это для аркады главное.
– Игра, в основе которой лежит чечетка на двух кнопках, далека от идеала.

ГРАФИКА 5.0

+ Симпатичная, реалистичная, красивая, живописная, правдоподобная вода.
– Все остальное, включая неоправданно завышенные системные требования.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

+ Колоритный голос судьи, неплохое качество редких музыкальных композиций.
– Кроме голоса судьи, нескольких композиций и фонового шума ничего нет.

ДИЗАЙН 4.0

+ Ну-у... Скажем, стадион, бассейн и стрельбище выглядят так, как должны.
– Спортсмены – клонированные овцы, зрители – листы раскрашенной фанеры.

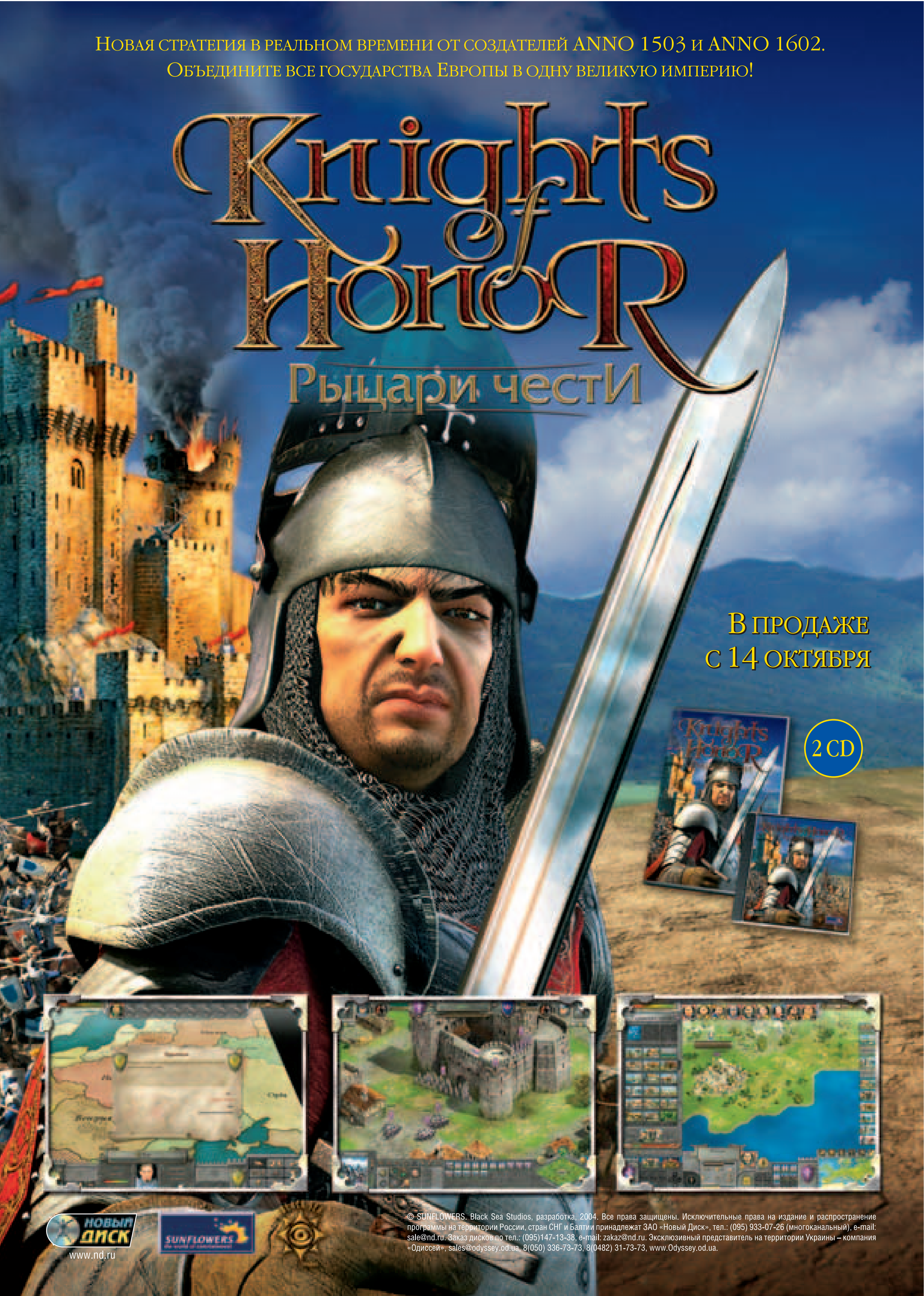
ИНТЕРФЕЙС 6.0

+ Для управления потребуются три кнопки и мышь при скоростной стрельбе.
– Что износится раньше: пластиковая клавиатура или «кожаные» пальцы?

ИТОГО

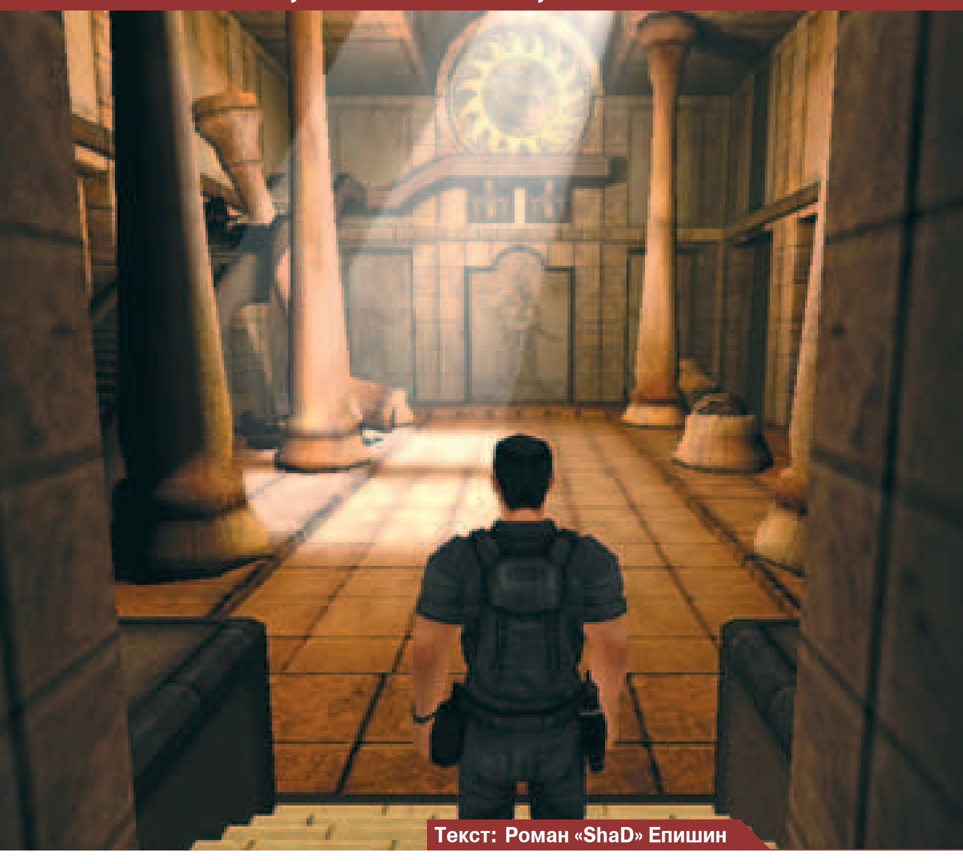
Самая обыкновенная во всех смыслах псевдоспортивная аркада. Делай выводы.

5.0


Новая стратегия в реальном времени от создателей ANNO 1503 и ANNO 1602.
Объедините все государства Европы в одну великую империю!
Knights of Honor
Рыцари чести
В продаже с 14 октября
2 CD
Новый Диск
www.nd.ru
SUNFLOWERS
© SUNFLOWERS. Black Sea Studios, разработка, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», sales@odyssey.od.ua, 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, www.Odyssey.od.ua.

TRAITORS GATE 2: CYPHER

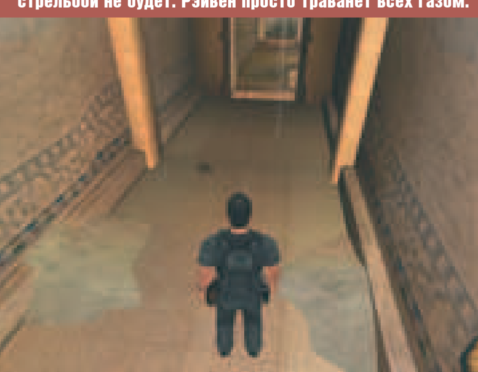
И СКУЧНО, И ГРУСТНО, И НЕКОМУ СЛОВА СКАЗАТЬ…



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Увы, даже по прибытии на базу никакой мини-игры со стрельбой не будет. Рэйвен просто траванет всех газом.



Погибнуть можно не только при решении загадок. Так, смертью закончится знакомство с маленькой змейкой.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	258 Productions
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.adventurecompanygames.com/tac/traitors_gate2

Каждый новый представитель жанра adventure обречен на пристальное внимание игровой общественности. Злопыхатели и квестоненавистники ждут не дождутся повода в энный раз возопить о стагнации жанра, смерти всего интересного и безвременной кончине оригинального в нем. А поклонники адвенчур надеются наткнуться на очередную искорку возрождения, глоток свежего воздуха. Ну а нам просто интересно, что же будет дальше!

ИНДИ ПРОТИВ ТЕРРОРИСТОВ

В ***Traitors Gate 2: Cypher*** нам предстоит спасать мир... Нет, не говори мне о том, сколько раз ты это уже делал и в квестах, и в симуляторах, и в экшенах со стратегиями, и даже в некоторых футбольных менеджерах. Ничего не попишешь – придется потерпеть, напрячься и наказать злодеев вновь. Сегодня это осатаневшие террористы-хакеры. Коварные гении придумали какой-то смертельно опасный компьютерный вирус, обезвредить который надлежит тебе, спаситель.

Тебе предстоит втиснуться в шкуру агента Рэйвена (Raven) и нанести визит плохим парням. Нужно прихватизировать копию вируса (мало ли, спецслужбам самим пригодится) и заменить материнскую плату в их компьютере той, которую принес с собой. Новая «мать» содержит сигнальный маячок, высвечивающий тяжелой артиллерии логово негодяев. После активации маяка Рэйвену лучше улепетывать с максимальной скоростью, ибо переговоры с террористами обычно ведутся бомбами и ракетами. Согласись, завязка тянет на политический боевик в духе ***Splinter Cell***. А теперь вернись с небес на землю, речь идет о квесте!

У нас за кадром осталась еще одна небольшая, скорее даже маленькая деталь: базовый комплекс счастливых обладателей рокового вируса спрятан глубоко под землей. Кстати, непонятно, почему сразу нельзя было разбомбить все к чертовой матери, раз Рэйвен знал, куда идти. Ну да оставим такие нюансы на совести создателей. Итак, попасть внутрь базы можно, лишь миновав древние катакомбы. Помнишь, как путешествовал по гробницам пастух в шляпе, Индиана Джонс то бишь? Вот и нам с тобой катакомбы достались такие же, полные ловушек и хитрых загадок, оставленных древними варварами для того, чтобы охранять умерших соплеменников. Впрочем, не такими уж и варварами, раз в одной из комнат присутствует нечто вроде говорящей голограммы бога!

Завязка тянет на политический боевик в духе Splinter Cell. Но вернись с небес на землю, речь идет о квесте!



О КОМПАНИИ

■ 258 Productions оказалась очень скрытной конторой. В сети не нашлось даже намека на официальную страницу студии, а крупнейшие информационные сайты не содержали никакой информации. Лишь на IGN отмечено, что 258 Productions нравится делать приключенческие игры. При этом *Traitors Gate 2: Cypher* – единственное их творение.





НОВЫЙ ПОВОРОТ, ЧТО ОН НАМ НЕСЕТ?

Каждый новый отсек подземелья – это новая загадка. Лишь правильно решив ее, можно продолжить путь дальше: либо через банально открывшиеся двери, либо получив необходимый предмет. Примечательно, что неверно разгаданная головоломка часто приводит к смерти главного героя. Не самый популярный в квестах прием, хотя ситуацию должным образом он обостряет. Не забывай сохраняться! К слову, в игре напрочь отсутствуют функции быстрого сохранения и быстрой загрузки. Досадный момент, учитывая частоту использования и того, и другого.

Сохраняться чаще стоит не из-за одной лишь угрозы смерти... Traitors Gate 2: Cypher – потрясающе забагованная вещь. Проваливания сквозь пол, зависания в заставках и западание полигонов соседствуют с совсем уж нехорошей ошибкой, вообще прекращающей игровой процесс. Сразу оговорюсь, лично я с ней не столкнулся, попав, вероятно, в число тех счастливчиков, которым повезло миновать роковой баг. Зато многие мои знакомые таки нарвались на «fatal error».

Продолжить приключения Рэйвена они смогли, лишь взяв сэйвы с уже пройденным «мертвым» местом. И ведь было бы ради чего такую мороку устраивать!

Нет, пара приятных моментов в Traitors Gate 2: Cypher, пожалуй, найдется. Например, удачно получился контраст перехода от мрачных древних катакомб к светлым, родным и близким сердцу помещениям базы террористов. Некоторые загадки просто вызывают восторг. Знаю, многим понравится квест с лодочкой, гоняемой по небольшой заполненной водой емкости четырьмя здоровыми вентиляторами. Или загадка с вращающимся водя-

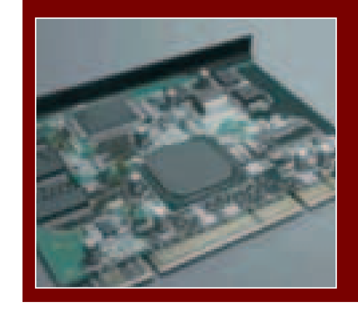
ФАКТЫ

30 локаций в древних катакомбах и на подземной базе

1 вирус, угрожающий сети телекоммуникаций

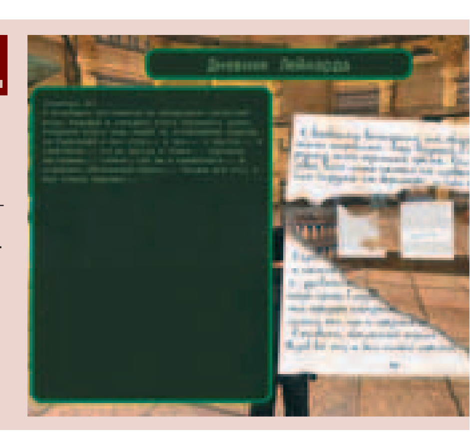
1 главный герой, способный предотвратить большой бардак

1 критический баг, мешающий главгерою выполнить миссию



ДНЕВНИК ЛЕЙНАРДА

В путешествие по древним катакомбам Рэйвен отправляется подготовленным. «Всесильные» американские спецслужбы выяснили, что в начале двадцатого века в местечке Килфри проходили раскопки под руководством археолога Роберта Колдвея. При работах был обнаружен вход как раз в ту сеть туннелей и комнат, которая, якобы, ведет к секретному подземному бункеру террористов. По счастливой случайности помощник Колдвея – некто Лейнард – скрупулезно записывал каждый шаг экспедиции и фиксировал каждую новую находку. Поврежденный огнем дневник удалось раздобыть и передать Рэйвену. В чем его практическая ценность? Внимательное чтение опаленных страниц позволит без особых проблем решить практически любую головоломку гробницы. Дневник либо содержит прямые указания по преодолению встающих на пути препятствий, либо переводы древних табличек, в клинописных текстах которых скрыты полезные советы.





■ Самыми талантливыми сотрудниками 258 Productions оказались дизайнеры. Интерьеры потянут на твердое «четыре».



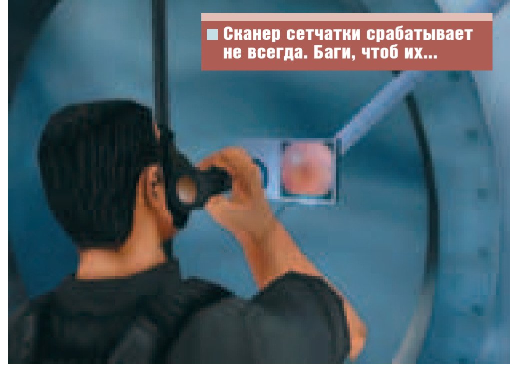
■ Камера всегда услужливо демонстрирует только что открывшиеся места. Заблудиться будет трудно.



Египетская и вавилонская культуры явно близки. Те же граненые кристаллы, те же лучи солнца и пылающее масло.



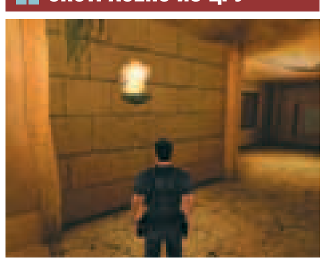
Красиво? Красота требует жертв! Даже на мощных системах Cypher местами тормозит. Баги, чтоб их...



Сканер сетчатки срабатывает не всегда. Баги, чтоб их...

Динамичное освещение выполнено сносно. Но вот сам огонь...

ЭКСТРАСЕНС ИЗ ЦРУ



Баги, связанные с проваливанием полигонов и путешествиями сквозь пол и стены, о которых мы вскользь упомянули в статье, – далеко не самая безобидная штука. Обнаружив себя в закрытом бетонном кубе, куда ты попал сквозь стену, но откуда не можешь выйти, тебе останется лишь загружать сэйв. А если он был сделан давно? С другой стороны, благодаря той же частичной бесплотности Рэйвена можно порой проскочить насквозь целые комнаты с загадками. Так сказать, форсировать геймплей.

ным колесом. Чтобы активировать механизм, необходимо с помощью рычагов опустить шесть плит. На плитах изображены старцы с рельефными руками. Левая кисть у каждого мудреца вращается и может находиться в трех положениях. Твоя задача вывернуть каменную руку таким образом, чтобы она заняла нужное место в полу. На правах подсказки: разгадку квеста ищи на изображениях в галерее над залом с колесом.



PRO ET CONTRA

Жаль, что минусы с лихвой перевешивают немногочисленные плюсы. Так, описанный в начале игры сюжет, по ходу событий совершенно не развивается. Нет никаких сюрпризов, предательств, внезапных появлений, чудесных воскрешений. Собственно, и героев-то кроме Рэйвена нет, чем легко объясняется практически полное отсутствие каких бы то ни было диалогов. Да и звуки с музыкой в Traitors Gate 2: Cypher не самые лучшие. Они, скорее, принадлежат к числу тех эффектов, которые просто есть, – ни больше, ни меньше.

Неплохо срежессированных видеороликов слишком мало, и они удручающе коротки. Графическая сторона геймплея по сегодняшним меркам потянет на твердое «удовлетворительно», но даже до слабенького «хорошо» ей уже не допрыгнуть. Суди сам: средняя степень детализации героя, сносная анимация, «ни рыбно, ни мясно» прорисованные антуражи, простенькое освещение. Зато все трехмерное!

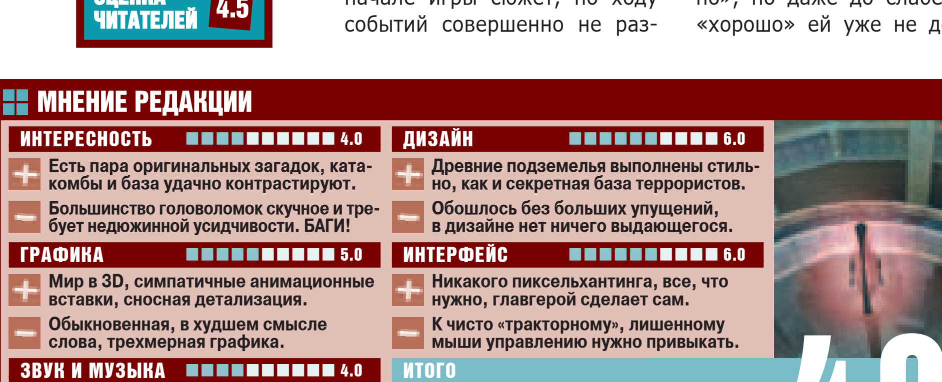
Управление такое же тоскливо никакое. Любителей грызунов вынужден сразу же расстроить, хвостатая (а у кого и бесхвостая) подруга используется лишь для вращения камеры, а необходимость манипулировать последней возникает лишь в нескольких головоломках. Передвижение героя осуществляется исключительно с помощью клавиатуры, что, впрочем, оказывается не так уж неудобно. Нужно лишь немного привыкнуть. Только стоит ли привыкать?



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	4.2
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	4.5



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0
+ Есть пара оригинальных загадок, катакомбы и база удачно контрастируют.
− Большинство головоломок скучное и требует недюжинной усидчивости. БАГИ!

ГРАФИКА 5.0
+ Мир в 3D, симпатичные анимационные вставки, сносная детализация.
− Обыкновенная, в худшем смысле слова, трехмерная графика.

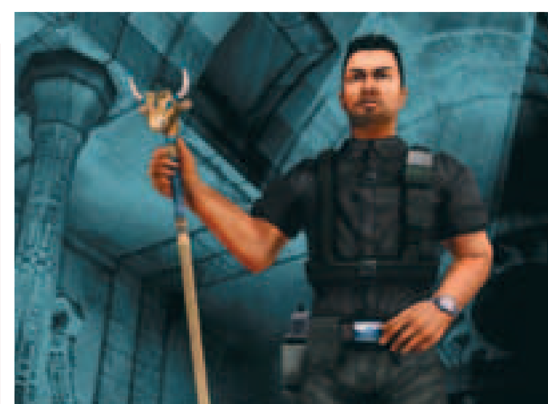
ЗВУК И МУЗЫКА 4.0
+ Где-то есть звук, где-то – музыка, Рэйвен даже на пару фраз расщедрится.
− Нормальные диалоги отсутствуют как класс, все остальное – посредственно.

ДИЗАЙН 6.0
+ Древние подземелья выполнены стильно, как и секретная база террористов.
− Обошлось без больших упущений, в дизайне нет ничего выдающегося.

ИНТЕРФЕЙС 6.0
+ Никакого пиксельхантинга, все, что нужно, главгерой сделает сам.
− К чисто «тракторному», лишенному мыши управлению нужно привыкать.

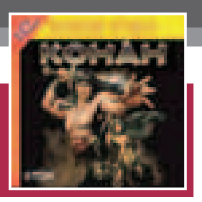
ИТОГО
Совершенно серая игра. Тоскливая как осенний дождь в бездельный выходной.





Текст: Даниил Леви, Эдуард Лухт

КОНАН



Жанр:	action
Разработчик:	TDK Mediactive
Издатель:	1С/Nival
Количество CD:	три
интернет адрес	http://games.1c.ru/conan/





Снова, снова на экранах наших мониторов появляется самый сильный и бесстрашный, который, конечно же, борется исключительно за честь и правду! Победить его – что вполне естественно – так никому и не удастся. На сей раз роль самого-самого выполняет мускулистый Конан – достаточно известный тебе персонаж. Самый-самый рубит всех и вся в битве за добро; и, совершенно точно, прекращать это дело не собирается. В распоряжении Конана есть несколько типов тяжелого оружия (топоры, булавы, мечи и т.д.), с помощью которых он и борется с несметными толпами врагов. Машет оружием наш герой с внушающей уважение решительностью. Правда, вот ведь незадача, частенько устает и требует минутной передышки.

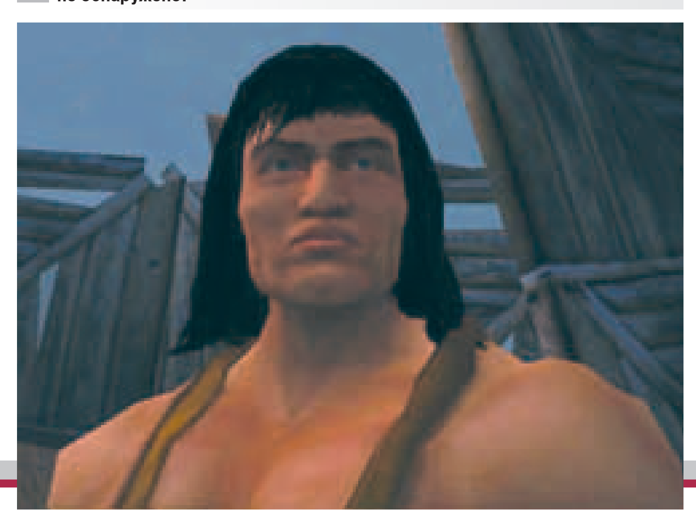
Обилие разнообразных ударов, которым Конан обучается в процессе игры, несколько разбавляет однообразный геймплей. Визуальный аспект хромает – персонажи излишне угловаты (мускулы главного героя вообще вызывают отвращение), пейзажи не отличаются уже ставшей нормой в играх высокого уровня реалистичностью. Одним словом, на любителя. Хотя, многим может действительно понравиться.

Локализация в исполнении **Nival Interactive**, хоть и качественная, игру нисколько не спасает. Проект привлекает внимание громким именем, но не оправдывает ожидания.

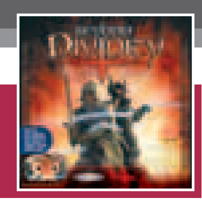
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Голоса актеров не приедаются; текстовая информация переведена полностью; наличие на диске руководства пользователя.

– Никаких явных изъянов перевода не обнаружено.

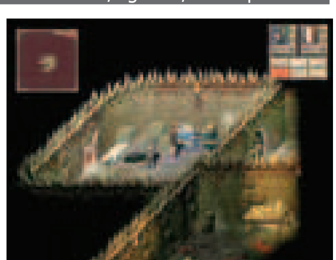


BEYOND DIVINITY: ОКОВЫ СУДЬБЫ



Жанр:	RPG
Разработчик:	Larian Studios
Издатель:	Бука
Количество CD:	два
интернет адрес	http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=3





Этот проект бельгийской команды разработчиков **Larian Studios** – сиквел нашумевшей игры ***Divine Divinity***, вышедшей в 2002 году. О ***Beyond Divinity*** ты неоднократно читал на страницах нашего журнала, поэтому, наверняка, уже решил, стоит ли покупать ее или нет. Однако совсем недавно отечественная компания **«Бука»** выпустила полностью локализованную версию этого замечательного ролевика, что, несомненно, повышает привлекательность игры в глазах рядового пользователя. Обширная ролевая система, интересные повороты сюжета, большой выбор уровней сложности, разнообразные локации и более чем либеральные системные требования, значительно расширяющие аудиторию игры, делают Beyond Divinity одной из лучших RPG последнего времени. Если ты любишь сам жанр или играл в Divine Divinity, смело иди в магазин за локализованным диском – останешься доволен.

Тем более что локализация в исполнении отечественной «Буки», как того и следовало ожидать, выполнена на очень высоком уровне. Отличный подбор актеров для озвучки, приятный шрифт текста и качественный перевод заслуживают уважения. Игру можно купить как в подарочном DVD Box'е (в комплект входит руководство пользователя), так и в экономичной jewel-упаковке. Выбирай, что тебе больше по душе.



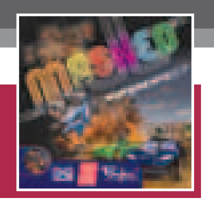
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Отличный подбор актеров, приятное музыкальное сопровождение и качественный перевод.

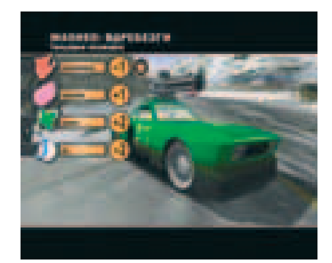
– Локализатор свою работу выполнил на отлично. Претензий нет.

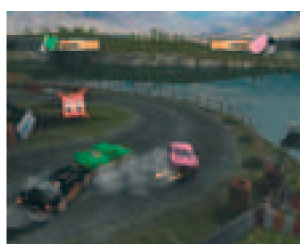


MASHED: ВДРЕБЕЗГИ



Жанр:	arcade
Разработчик:	Supersonic
Издатель:	Бука
Количество CD:	один
интернет адрес	http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=17





Наряду с нашей любовью к серьезным автосимуляторам (коих становится все больше) и реальным автомобилям, неискоренима и потребность в аркадных гонках. Ну, любимым мы эту несерьезность и искусственный динамизм. Игра ***Mashed*** – яркий пример того, как средненький, казалось бы, проект способен заставить тебя просидеть у монитора несколько часов подряд. Пару первых гонок пытаешься понять, что нужно сделать, чтобы победить. Отойдя от привычного «кто первый пришел к финишу, тот и лучший» (хотя такой режим тоже присутствует), разработчики представили несколько иную систему. Каждая гонка заканчивается лишь тогда, когда кто-то из ее участников набирает определенное количество очков, которые вручаются либо за полное уничтожение вражеских автомобилей, либо за большой отрыв от них. Поясню: как только ты вырываешься вперед, камера отъезжает назад, демонстрируя машины всех участников гонки. Если в определенный момент все автомобили не помещаются на экране, лидер получает заветные очки, а отставшие участники самоуничтожаются. Именно эта подвижная камера позволяет играть за одним компьютером нескольким гонщикам без использования пресловутого сплитскрина.

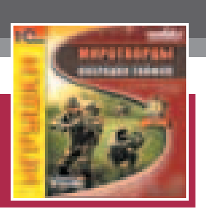
Работу локализаторов же можно назвать успешной – затруднений при освоении игры не возникло.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Участники гонки обладают достаточно весомым запасом русских бранных слов, произносимых, что немаловажно, от души.**
− **На диске отсутствует электронная версия руководства пользователя. Его заменяет специальная книжечка в DVD Box'е.**

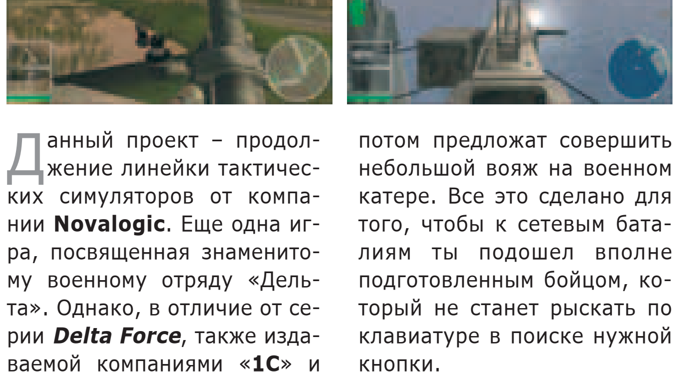


МИРОТВОРЦЫ. ОПЕРАЦИЯ «ТАЙФУН»



Жанр:	FPS
Разработчик:	Novalogic
Издатель:	1C/Snowball.ru
Количество CD:	два
интернет адрес	http://games.1c.ru/joint_operations/





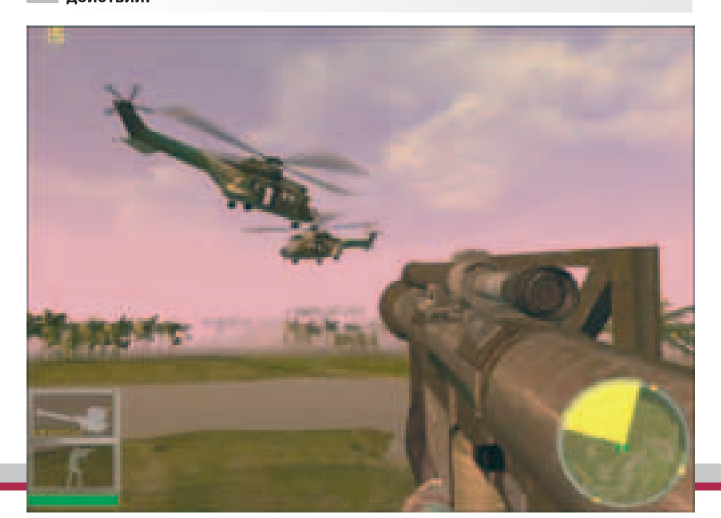
Данный проект – продолжение линейки тактических симуляторов от компании **Novalogic**. Еще одна игра, посвященная знаменитому военному отряду «Дельта». Однако, в отличие от серии ***Delta Force***, также издаваемой компаниями «**1С**» и **Snowball**, «***Миротворцы***» больше ориентированы на сетевую игру. Синглплеер выступает этакой школой жизни. Одиночный режим представлен набором из 13 коротких миссий, в каждой из которых тебе предстоит обучиться обращению с тем или иным видом оружия или техники. Тебя обучат обращению с гранатометом, минометом, снайперской винтовкой, покажут, как следует управлять вертолетом, а потом предложат совершить небольшой вояж на военном катере. Все это сделано для того, чтобы к сетевым баталиям ты подошел вполне подготовленным бойцом, который не станет рыскать по клавиатуре в поиске нужной кнопки.

Перевод и озвучка игры выполнены достаточно качественно. Единственный замеченный минус – голоса персонажей довольно-таки плохо различимы во время военных действий. Порой это может вызвать ряд неудобств. В остальном – претензий нет. На обоих дисках также удалось обнаружить изрядное количество бонусов (ролики, демо-версии и обновления). Могут пригодиться.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Текстовая информация переведена «на ура», проблем при изучении мира игры не возникает никаких.

− Голоса некоторых персонажей трудно различить во время боевых действий.

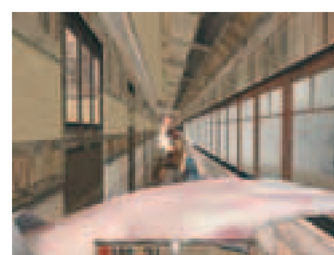


ОТЧАЯННЫЙ



Жанр:	FPS
Разработчик:	Hip Games
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один
интернет адрес	нет сайта





Если игровая индустрия не перестанет «рожать» таких вот уродцев, мир никогда не поймет, в чем же прелесть хороших игрушек. Нет, ну так действительно нельзя. Дикий Запад – тема, конечно, очень многогранная, но только не в «***Отчаянном***». Наш бравый герой, переполняемый чувством собственного достоинства, перешел дорогу очень нехорошим товарищам. Последние теперь жаждут его смерти, что, согласись, вполне закономерно. Сомнения по поводу ценности проекта развеялись уже после десяти минут игры. За это время мой подопечный успел застрелить дюжину мерзавцев и дважды застрять, перебегая из вагона в вагон. Ну а когда я увидел, как скачущая рядом с поездом лошадь после смерти всадника медленно исчезает (телепортируется, видимо), терпению моему пришел конец. Думаю, тебе все стало ясно. Посмотри на скриншоты и еще раз подумай, стоит ли эта игра твоих кровно заработанных денег.

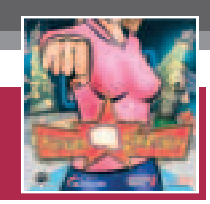
К переводу особых претензий нет. Несколько «криво» звучат голоса игровых персонажей. На мой взгляд, подборка актеров должна была быть несколько иной. В остальном, «**Руссобит-М**» держит марку, предлагая помимо игры насладиться роликами четырех издаваемых компанией проектов. Вот только ролики трех условных единиц явно не стоят.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Текстовая информация переведена полностью; на диске находится руководство пользователя и ролики из игр.

− Не самая лучшая подборка актеров для озвучки.





УДАРЬ ЗВИЗДУ

Жанр:	arcade
Разработчик:	Rondomedia
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один
интернет адрес	нет сайта





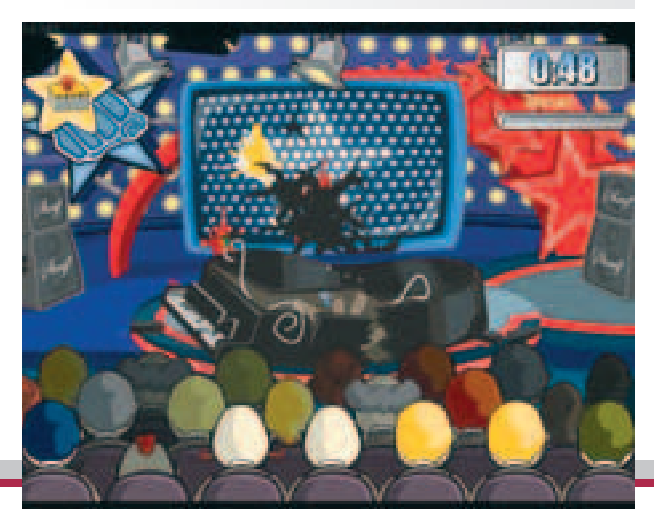
Свои 70 с копейками мегабайт игра «***Ударь звезду***» окупает на все 100%. Ну признайся, тебе ведь действительно надоели эти накрашенные куклы, скачущие по сцене, как горные бараны, и открывающие рот под оглушающую «фанеру»? И мне надоели. Игра «Ударь звезду» создана специально для таких людей. Теперь любой желающий сможет поиздеваться над выступающей на сцене «звездой». Изюминка проекта – режим «фристайл», в котором ты не только можешь создать произвольную звезду, но и заставить ее выплясывать на сцене под музыку наиболее ненавистного тебе исполнителя. Абсолютно любой трек в формате mp3 можно импортировать в игру. Ну а дальше выбираем поочередно зрителей/жюри и начинаем закидывать местный «талант» всем, что под руку попадется: от привычных тухлых овощей до впечатляющей булавы или белоснежного унитаза. А самые продвинутые игроки получат возможность использовать своеобразное fatality. К примеру, одно из выступлений мне удалось завершить эффектным падением весомого пианино на артиста... Шикарно.

К локализации и комплектации диска претензий нет никаких. Обилие бонусов на CD поражает (видео, демо-версии, обновления для игр и т.д.), однако вполне объясняется малым объемом самой игры.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

\+ **Хороший перевод и озвучка; более чем полная комплектация диска.**

– **К локализаторам претензий не имеется никаких.**



ВРЕМЯ ВОЕВАТЬ



Жанр:	RTS
Разработчик:	Legend Studios
Издатель:	1С/Логрус
Количество CD:	два
интернет адрес	www.lsgames.com/index.php?sec=descr&lang=en





Если ты действительно увлекаешься темой Второй мировой войны и, что еще более похвально, поддерживаешь почти отечественного производителя, ты уже наверняка прошел ***«В тылу врага»*** от и до. После проектов такого уровня малыши вроде ***«Время воевать»*** кажутся совсем не смешной шуткой. Эта игра производит хорошее впечатление до начала непосредственно самой миссии – динамичные ролики, интересные исторические справки, возможность игры за Советский Союз, Германию, Великобританию и США подогревают интерес к самому процессу. Но потом ты видишь угловатые юниты и скользящие по земле танки, толпу рабочих, спешащих от шахты к главному зданию (***Warcraft 3*** какой-то получается), отмечаешь «продвинутую» систему AI и понимаешь – не мое. Точно, не твое. Играбельность игры «Время воевать» практически равна нулю. Внешний вид стратегии также не впечатляет. При максимальном приближении камеры можно не только посчитать количество полигонов, отведенных на каждого юнита, но и заметить, что последние по размерам значительно превышают некоторые постройки. А ты говоришь – реалистичность...

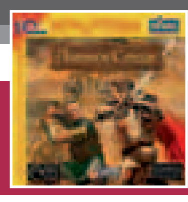
С локализацией дела обстоят несколько лучше. Проблема только в том, что сама игра обилием звуков и реплик солдат похвастаться не может – будто и не война это вовсе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Наличие на диске руководства пользователя; полный перевод текстовой информации.**
– **Не озвучены исторические справки; мелкий шрифт не всегда удобно читать.**

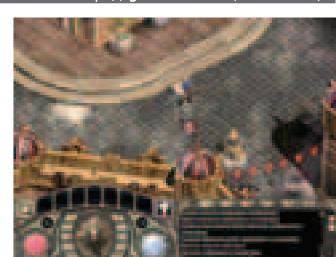


ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ



Жанр:	RPG
Разработчик:	Black Isle Studios
Издатель:	1С/Nival
Количество CD:	два
интернет адрес	http://games.1c.ru/lionheart/





Игра ***«Львиное сердце»*** – проект известной команды разработчиков **Black Isle Studios** (за их плечами такие хиты, как ***Fallout***, ***Baldur's Gate***, ***Icewind Dale***). Напомню также, что боссы из компании **Interplay** (Black Isle Studios являлась подразделением этой организации) не так давно распустили знаменитую команду, специализировавшуюся на разработке игр жанра RPG. Но это – дела прошлые. Сейчас же компания **«1С»** выпустила локализованную версию Lionheart, сделав настоящий подарок всем любителям RPG. Конечно, «Львиное сердце» нельзя поставить в ряд с ранними играми Black Isle Studios, однако игра способна привлечь внимание широкой аудитории. Все атрибуты классической RPG, которые ты так любишь, здесь есть. Обилие открывающихся перед игроком перспектив при создании персонажа, большой арсенал доступного оружия (как обычного, так и магического), обширные локации и приятная графика плюс качественная локализация и возможность совместного прохождения делают эту игру прекрасным подарком для всех ценителей жанра.

Говоря о локализации, нельзя не упомянуть и отличную озвучку в исполнении профессиональных актеров. Озвучены как ролики, так и немалая часть игровых диалогов (сюда относятся разговоры с ключевыми персонажами). Именно благодаря кропотливой работе локализаторов игра приобрела такой привлекательный вид. Рекомендуем.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Отличный перевод; грамотный подбор актеров для озвучки персонажей.**
– **Неудачно выбраны некоторые шрифты.**



F/A-18: ОПЕРАЦИЯ «ОСВОБОЖДЕНИЕ ИРАКА»



Жанр:	simulation
Разработчик:	Graphsim Entertainment
Издатель:	1С/Логрус
Количество CD:	один
интернет адрес	http://games.1c.ru/fa18/





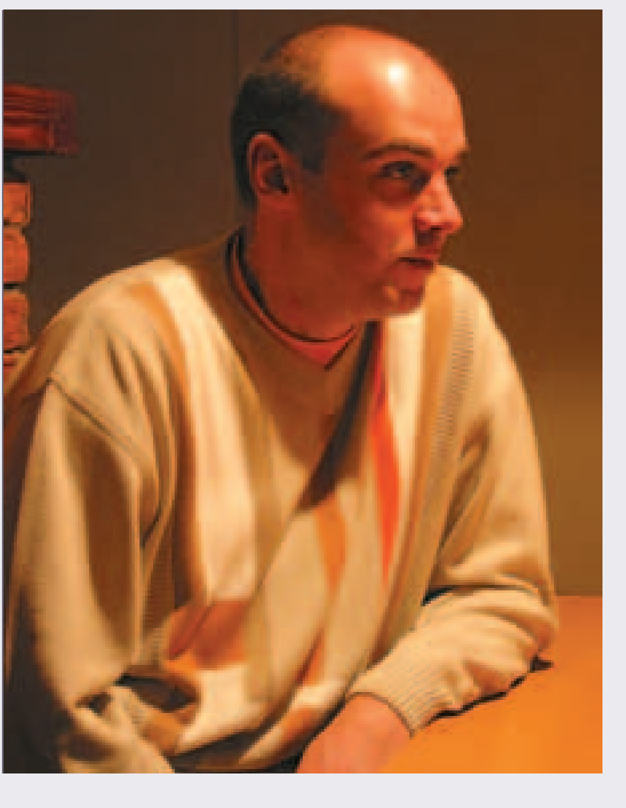
Первым делом, первым делом самолеты... Но ведь нам нужны не просто самолеты, а Самолеты. Чтобы быстро летали, выглядели поэффектней, с легкостью выполняли умопомрачительные фигуры высшего пилотажа и стреляли сверхновыми ракетами. Хочется? Получай. В игре ***F/A-18: Операция «Освобождение Ирака»*** этого хоть отбавляй. За штурвалом истребителя F/A-18 тебе предстоит совершить не один десяток полетов над территорией... дружественного нам Ирака. Ирак мы, естественно, будем освобождать от неверных. Демократию, так сказать, наводить. Около трех десятков миссий (причем, все они доступны в самом начале) научат тебя всем премудростям управления зверской машиной F/A-18. В обучающих заданиях игроку подробно расскажут о процессах взлета и посадки, о тонкостях управления самолетом в боевых ситуациях и прочих жизненно важных вещах. Ну а дальше – в бой. Те же, кто самой игрой останутся недовольны, смогут занять освободившееся время неплохим редактором миссий.

Локализация игры в целом выполнена качественно. Единственный замеченный минус – не озвучены переговоры между пилотом и другими пилотами или диспетчером. Тем, кто хочет играть серьезно, можем посоветовать находящееся на диске руководство пользователя. Там действительно можно найти очень много полезной информации.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ **Качественный перевод текстовой информации; наличие на диске полезного руководства пользователя.**
− **Не озвучены переговоры пилота с диспетчером или другими пилотами.**





БУКА

ВО ВСЕМ НУЖЕН БАЛАНС!

Беседовал: Евгений Малеев

Привет! С этого номера мы запускаем рубрику «Кто есть кто», в которой будем рассказывать о компаниях и людях, оказывающих, на наш взгляд, наибольшее влияние на российскую игровую индустрию. И открывает эту рубрику материал о компании «Бука» и ее новом генеральном директоре Александре Михайлове. Встречайте!

О российской компании «Бука» ты можешь знать, как минимум, по играм, выходившим под ее маркой: эти благородные сэры наиздавали в России внушительный ряд хитов мирового уровня, включая *Heroes of Might & Magic, Jagged Alliance, Grand Theft Auto, Beyond Good & Evil, Far Cry, Singles* и многих других. Однако мало кто в действительности знает, например, что именно благодаря «Буке» ты имеешь возможность покупать сейчас игры не за 20-30 долларов, как на Западе, а за 100-200 рублей. Или что такие гиганты отечественного игростроения, как Nival Interactive, K-D LAB и SoftLab-Nsk начинали свой трудовой путь именно с этим издателем. В общем, собрав в редакции представительную делегацию, мы отправились в «Буку» на экскурсию. Встретив нас у порога, PR-менеджер компании Алексей Пастушенко рассказал по привычке пару дежурных анекдотов, а затем проводил нас по лабиринту офисного здания прямиком к рабочему месту Александра Михайлова, свежеиспеченного генерального директора компании. Удовлетворенно хмыкнув – собственно, кто еще может рассказать о компании лучше, чем ее директор? – и обменявшись рукопожатием, мы тут же включили диктофоны.

10 ЛЕТ В ИНДУСТРИИ

PC ИГРЫ: Саша, насколько я знаю, в феврале этого года «Буке» исполнилось 10 лет. Это круглая дата! Расскажи, как вы начинали, и что за это время произошло?

Александр Михайлов: Да, десять лет – дата! Мы начинали в 94-м с дистрибуции зарубежных игр в России. Правда, тогда это были игры не для PC, а для приставок **Sega Megadrive**, **Panasonic 3DO**, **GoldStar** и т.д. На тот момент фактически около 90 процентов поставок зарубежных игр в Россию осуществлялось нами. Через год, в 95-м, мы открыли направление PC-игр и также стали их продавать на российском рынке. Речь, разумеется, идет о лицензионных играх. Так исторически сложилось, что с самого момента основания компании мы занимались исключительно лицензионными продуктами, и не занимались пиратскими. Хотя, в общем-то, на тот момент для России это было довольно нестандартное решение... мягко говоря.

В 96-м году у нас открылось направление собственных разработок, первым проектом стала ***«Русская рулетка»***. Затем, в 98-м году вышли **«Аллоды»**, **«Вангеры»**, сразу за ними – ***«Петька и Василий Иванович спасают галактику»***, который стал первым проектом, выпущенным по цене, близкой к пиратским. Тогда это был вполне осознанный шаг в сторону повышения конкурентоспособности легальной продукции. Сразу после «Петьки и ВИЧ» мы стали убеждать западных издателей, что работать в России, продавая полностью локализованные западные игры по таким низким ценам, вполне возможно. И то, что мы сумели убедить сначала 3DO, а потом многих и многих других – это, на мой взгляд, огромный плюс как для рынка вообще, так и для нас. Сейчас это – стандарт на российском рынке, и почти все игры здесь выпускаются полностью локализованными и по приемлемым для отечественного покупателя ценам.

Собственно, за десять лет накопилось еще много всего, чем можно гордиться хотя бы потому, что десять лет – это и впрямь довольно большой срок, особенно в этой индустрии. Сколько наших партнеров и на западе, и в России за этот период загнулись, перестали существовать, а мы живем и, вроде, все хорошо.

PC ИГРЫ: Насколько я знаю, вас довольно сильно ругали за это снижение цен. Почему вы это сделали? Бежали от кризиса? Как ты считаешь сейчас, был ли это правильный шаг?

А. М.: Что правда – то правда, коллеги по цеху на нас тогда смотрели волком. Один из руководителей известной игровой фирмы даже за руку со мной не здоровался целый год. Да и внутри нашей компании эту модель поддерживали далеко не все, и ничего бы не было, если бы Игорь Устинов не настаивал.

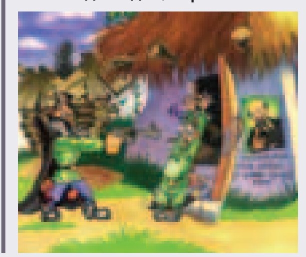
Однако вариант кардинального снижения цен мы прорабатывали еще до кризиса. То есть кризис стал лишь своеобразным «спусковым крючком». Почему, как мы полагали, это было нужно сделать? Посуди сам: в 98-м году продажи лицензионных игр в Москве составляли более 80 процентов от общероссийских. В регионах покупали очень мало, потому что двадцать долларов за лицензию тогда, да еще в условиях кризиса, были совершенно недоступной суммой для массового покупателя. А мы хотели работать именно для массового покупателя, а не для одной Москвы. Плюс к тому, снижение цен казалось нам единственно верным способом потеснить пиратов, на долю которых тогда приходилось 98 процентов игрового рынка.

То, что произошло потом, показало, что шаг был абсолютно правильный. Я уверен, если бы российский рынок тогда к этой модели не пришел, он таких объемов, которыми сейчас оперирует, не достиг бы еще довольно долго. То есть, если бы мы продолжали продавать игры по 20-30 долларов за коробку, они не доходили бы до реги-


Разговор затянулся на два с лишним часа.

ПЬЯНСТВУ – БОЙ!

Александр Михайлов: Когда сдавался ***«Петька и ВИЧ спасают Галактику»***, у нас возникла весьма характерная для России кадровая проблема. Где-то за месяц до сдачи «мастера» ведущий программист запил. Конечно, для нас это была просто виселица, потому что, если бы это был, скажем, художник, гейм-дизайнер, да даже топ-менеджер – человека на таком этапе работ над проектом вполне можно было бы заменить. А тут месяц до «мастера» и – ведущий программист. И мы решали ее своеобразно: вылавливали его где-то у дома, сажали в машину, везли в офис, чтобы он сидел и работал. Периодически сидели в офисе и следили, чтобы он не отлучался. Потому что если он выходил один, обратно он мог просто не вернуться. Я лично ночи три провел в офисе, и единственной моей задачей было сторожить, чтоб он никуда не ушел. «Петьку» таки сдали, но для потомков остался такой вот интересный пример решения не менее интересной кадровой проблемы.



онов. Просто потому, что там продавались бы только пиратские копии.

PC ИГРЫ: А сейчас с пиратской долей как обстоят дела?
А. М.: Точно ответить сложно, хотя бы просто потому, что невозможно точно подсчитать объем пиратского рынка. Но по ощущениям, около 60 процентов – пираты, остальное – легальные игроки. В прошлом году это было 75 и 25 процентов, соответственно. То есть, ситуация меняется в лучшую сторону.

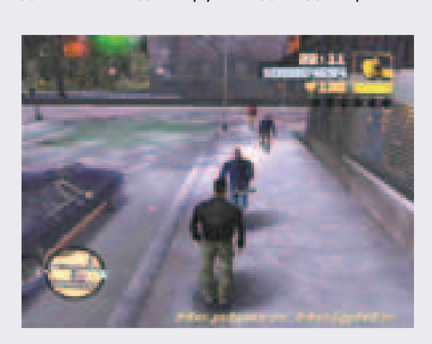
PC ИГРЫ: А в денежном отношении это как выражается?
А. М.: Объем рынка? На конец прошлого года объем, опять же, лицензионного рынка игр в России составил около 100 миллионов долларов. Именно игр как таковых. При этом, он растет примерно на 40 процентов в год, так что прогнозы на ближайшие пять лет – самые радужные.

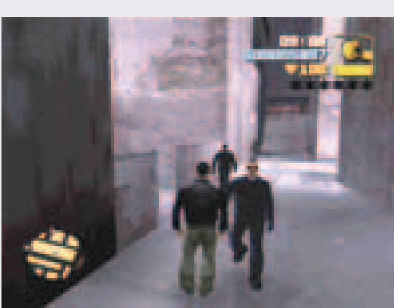
PC ИГРЫ: Когда ты начал работать в компании?
А. М.: С самого начала. Точнее даже, за месяц до того, как юридическое лицо «Бука» было создано. Со старта и до 98-го года я руководил дилерской службой, а также курировал закупки проектов на западе. С 98-го по 2000-й я руководил международным отделом и занимался продвижением наших проектов за рубежом, контролировал внешние разработки для международного рынка. В 2000-м году стал руководителем отдела разработок, а с первого октября 2004-го я – генеральный директор. То есть, фактически, я проработал почти на всех основных направлениях деятельности компании, и теперь возглавляю ее целиком.

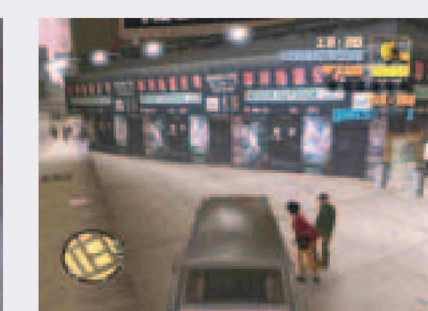
PC ИГРЫ: Можешь ли ты выделить какие-то основные достижения компании за это время, явно поспособствовавшие росту ее известности в России и за рубежом?
А. М.: Можно попробовать. Для начала, это, конечно, 94-95-е года, когда мы только-только начали работать с зарубежными издателями. До того момента России, как рынка для продажи лицензионных игр, попросту не существовало, этим тут никто не занимался по официальным каналам. И вдруг этот рынок появился. И мы начали открыто работать сразу с целым списком издателей: ***Electronic Arts***, ***Sega***, **Eidos**, **3DO**, **Interplay**, **Infogrames**, ***Acclaim***, ***Codemasters*** и т.д. В принципе, все крупные иностранные компании были здесь представлены нами. Дальше наша известность на западе росла, в основном, именно за счет качества нашей работы по зарубежным играм. Игры российских студий на тот момент способствовали этому меньше, хотя, например, самый известный наш проект на западе – это Hard Truck. Он также добавил «Буке» известности.
Здесь в России первым большим шагом было участие в выставках и, конечно же, «Русская рулетка», которая сделала нас существенно более известными. Потом был 98-й год, когда поочередно вышли ***«Аллоды»***, ***«Вангеры»***, «Петька и Василий Иванович», 99-й с ***«Героями Меча и Магии»*** и Jagged Alliance – это все были крупные шаги.

ЗВЕЗДЫ С НЕБА

PC ИГРЫ: Кстати, почему «Бука» в свое время прекратила сотрудничество с Nival Interactive, K-D Lab и SoftLab-Nsk? Ведь вы работали с ними изначально...
А. М.: Скорее всего, они на тот момент просто росли быстрее, чем мы. Дело в том, что отношения между разработ-

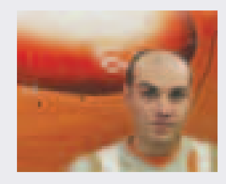







GTA 3

НАЧИНАЛ С АРХАИКИ...



Где-то 92-м году я со своими одногрупниками содержал компьютерный клуб из «Синклеров» на Баррикадной. Все это выглядело примерно так: ряд «Синклеров», маленьких телевизоров и туда загружались игры с кассетного магнитофона. Таких компьютеров уже почти никто не помнит из нынешнего поколения геймеров. Мне кажется, это был один из самых первых компьютерных клубов в Москве. Кстати, именно там я проводил больше всего времени за компьютерными играми за всю свою жизнь. Мы проработали так какое-то время, потом клуб закрыли – поняли, что проблем с этим занятием куда больше, чем денег от него. О том, что моя судьба будет связана с компьютерными играми, я тогда даже не подозревал.

■ Простое рабочее место. Официозом и не пахнет.

чиком и издателем – довольно тонкая вещь. Как правило, издатель определенного уровня общается с разработчиками того же уровня. Здесь обязательно должен быть баланс. И если этот баланс нарушается, кто-то из сторон начинает страдать. А эти компании действительно после первого проекта выросли быстрее, чем мы тогда – это правда, и поэтому, собственно, мы разошлись. И тот же «Нивал» стал работать с западными компаниями, что вполне логично. Любому российскому издателю тяжело конкурировать с западным, особенно немецким или американским, просто потому, что у западных издательств намного больше домашний рынок.

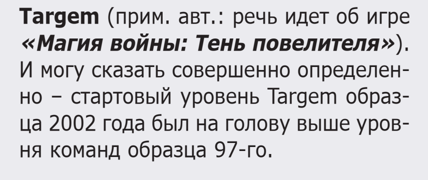
PC ИГРЫ: Если сравнивать уровень начинающих команд, кто, на твой взгляд, лучше подготовлен: команды образца 1997-98 годов или нынешние новички?

А. М.: Не могу сказать, что «Нивал» или «К-Д» тогда были сильно круче сегодняшних дебютантов. «Софтлаб» на старте был круче, но только потому, что у них уже был опыт разработки пусть не игр, но других программных продуктов. Считаю, что нынешние команды-дебютанты имели бы преимущество перед дебютантами образца 97-го года, окажись они на старте вместе. Хотя бы потому, что сейчас легче получать информацию, сейчас появилась та же Конференция Разработчиков Игр, появились индустриальные ресурсы, где разработчики могут общаться и получать информацию, где обучение и передача опыта происходят быстрее. В 97-м году ничего этого не было. Все – и мы, и разработчики – учились на собственных ошибках.

С другой стороны, новым командам сейчас намного тяжелее из-за того, что рынок разработок в России, в принципе, сформировался. Опыт – вещь самая ценная для разработчиков. И когда уже есть опытные команды, то пробиться на этот рынок новичкам очень тяжело. Дело в том, что издатели будут охотнее работать с теми, у кого за плечами есть несколько реализованных проектов. Меньше риска. В 97-99-м году не было никого, и в этом отношении «Нивалу» и «К-Д» было легче. Если бы на тот момент на рынке уже был какой-нибудь серьезный игрок, неизвестно еще, кого бы ты сейчас называл «звездами».

PC ИГРЫ: Мог бы ты выделить кого-нибудь из нынешних дебютантов? Из первых рук, так сказать, прогноз – кто станет звездой?

А. М.: Звездой, не звездой – время покажет, но, вот, например, в 2002-м году мы открыли проект с командой **Targem** (прим. авт.: речь идет об игре ***«Магия войны: Тень повелителя»***). И могу сказать совершенно определенно – стартовый уровень Targem образца 2002 года был на голову выше уровня команд образца 97-го.



ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ ЛЮДИ

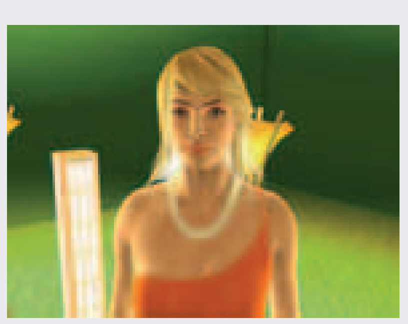
PC ИГРЫ: А какого уровня проекты сейчас интересны Буке?

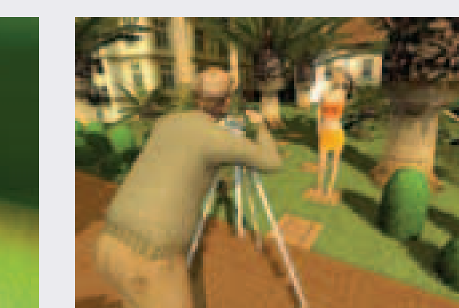
А. М.: Сейчас мы вернулись к тому, что работаем с большими, масштабными проектами. Правда, я говорил уже, что необходимо соблюдать баланс – к сожалению, нам снова приходится отказываться от некоторых разработчиков. Правда, уже потому, что эти команды пока не в состоянии создавать проекты необходимого нам уровня. Я говорю «к сожалению» потому, что за бортом часто остаются действительно хорошие команды. Надеюсь, что у них все будет хорошо, и они найдут общий язык с издателями, которые пока не работают с большими проектами. В нашу линейку они, к сожалению, не вписываются.

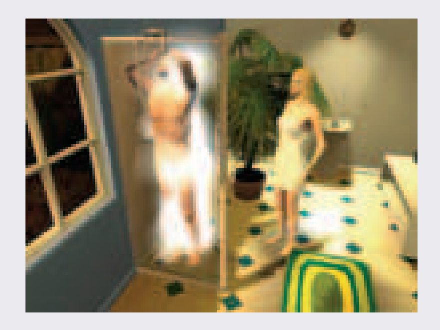
PC ИГРЫ: А кроме «слишком маленьких» есть ли еще какие-либо проекты, не вписывающиеся в вашу линейку?

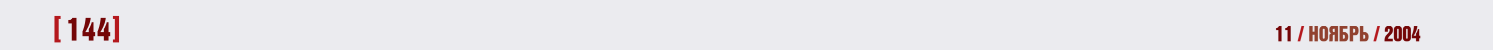
А. М.: У нас есть правила, которые мы

■ Singles: Flirt Up Your Life











■ Бесценный опыт – из первых рук. Доклад Александра на КРИ 2003.



■ А здесь «Бука» вербовала себе новых сотрудников.

стараемся не нарушать. Например, если проект порнографический, мы его издавать не будем. По этой причине мы отказались от многих весьма успешных игр, которые, в итоге, были выпущены другими российскими издателями. Отказались просто потому, что не хотели, чтобы наша торговая марка каким-то образом ассоциировалась с подобными проектами. Второе правило – это избыточность явления. То есть, если у нас в линейке есть уже три 3D-экшна, то четвертый такой проект мы, скорее всего, в этом году не откроем. Во-первых, они банально начнут друг с другом конкурировать, во-вторых, «все яйца в одну корзину» класть нельзя. Помимо всего этого, есть какие-то предпочтения – проекты, которые мы не готовы открывать из экономических соображений, но готовы заниматься ими из соображений идеологических. Например, логические игры. Финансировать разработку подобного проекта мы вряд ли готовы, но если нам принесут качественную и готовую логическую игру, мы согласны заниматься ее изданием.

PC ИГРЫ: У Буки, насколько я понимаю, есть несколько торговых марок: основная, «Букашка» и что-то еще?

А. М.: Да, у нас сейчас три марки, под которыми мы издаем проекты. Это, прежде всего, «Бука» – основная торговая марка, «Букашка» (игры для детей) и «Бяка» – очень, на мой взгляд, удачное название для такой линейки (проекты, которые можно было бы отнести к разряду «взрослых»). В последней линейке пока выходили только ***«Недетские сказки»*** и ***«Ядерный Титбит»***, но, думаю, это только начало. Мы специально выбрали такую марку, потому что ее название, на наш взгляд, отлично характеризует то, что под ней издается.

КУДА ПОЙТИ, КУДА ПОДАТЬСЯ?

PC ИГРЫ: Что бы ты посоветовал нашим молодым читателям, которые хотят работать в игровой индустрии?

А. М.: Первое, что человек должен сделать – это захотеть. Второе – это понять, чего, собственно, он хочет. Если человек хочет быть программистом – это одно, а если 3D-моделлером – это совсем другое. И учиться профессии – все, что для этого требуется. Если это программист, то учиться программировать, если художник – рисовать и пользоваться специализированными художественными программами. Если человек просто хочет создавать какие-то игры, то, мне кажется, лучше всего попробовать сделать что-то небольшое – пусть это будет какой-то примитивный тетрис, но даже он уже даст какое-то представление о том, как все устроено. Самый лучший вариант – пойти и устроиться в какую-нибудь игровую компанию на любую должность, для того чтобы понять, как работает эта кухня. И постепенно-постепенно расти дальше. Ну и продолжать играть, продолжать свое общее развитие – это все равно нужно, нужны навыки общения, навыки понимания, навыки обучения чему-то новому.

PC ИГРЫ: А с каких проектов лучше начинать?

А. М.: Есть четкое правило, которое я всем и всегда повторяю – не нужно сразу делать масштабный проект, игру своей мечты – совмещать RPG со спортивной игрой, да еще и так, чтобы они все там стреляли, с огромной навороченной графикой и симфонической музыкой внутри. Это глубочайшая ошибка, которая приведет человека исключительно к депрессии, а вовсе не к тому, что он в итоге когда-нибудь создаст хит. Первый проект – это проект для того, чтобы человек наработал опыт. И для этого он должен быть маленьким.

PC ИГРЫ: Спасибо, Саша, за интересную беседу. Желаем всего хорошего «Буке» и тебе лично!

А. М.: Спасибо вам, что зашли – приходите еще! 







■ Far Cry

Текст: Роман "Polosatiy" Тарасенко

LONDON GAMES WEEK 2004

ects*2004

ИГРОВЫЕ ВЫСТАВКИ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ МАЛЬЧИКОВ

Игровых праздников, в отличие от традиционных, существует не так много. Но когда наступает момент истины, тут уж ничего не остается, как, вооружившись блокнотом и фотоаппаратом, паковать чемоданы. Несколько раз в год все журналисты мира, не сговариваясь, собираются в определенном месте, делая вид, что работают в поте лица. Хотя назвать мероприятие, о котором далее пойдет речь, иначе как отдыхом нельзя. На этот раз эстафета была передана Англии, которая в начале сентября стала свидетелем грандиозного события под названием London Games Week 2004. Три игровые выставки совместными усилиями обещали чуть ли не затмить американскую Electronic Entertainment Expo. Десант из российских журналистов (game)land в составе Романа Тарасенко и Петра Головина отправился на Туманный Альбион, чтобы лично убедиться, насколько хороши британцы в организации.

ECTS 2004

Осенний Лондон встретил нас нетрадиционно солнечной погодой. Разместившись в номерах и сделав развед-вылазку в местный паб, мы пошли «на дело». Первым по плану предстояло посещение **ECTS 2004**. По рассказам коллег, побывавших на данной выставке год назад, ничего стоящего ожидать не приходилось. И очевидцы не обманули. Даже милые девушки с явно натянутыми улыбками на входе не скрасили атмосферу, которая царила в помещении. Выстроенные в два бесконечных ряда безвкусно оформленные кабинки с копошащимися внутри человечками не навевали ничего, кроме скуки. Никаких лазерных шоу, феерических презентаций, ярких стендов и счастливых booth babes, жаждущих сфотографироваться на память с русскими суперменами. В общем-то, ECTS и позиционировалась не как обитель ляжек, ножек и остальных женских прелестей, а как наивысшая концентрация программистов, дизайнеров и прочих воротил индустрии. Правда, никто из знаменитых разработчиков нами замечен не был. Ложкой меда в бочке ECTS можно назвать образцовые стенды с ***Resident Evil 4*** и ***Doom 3***. И если шутер от **id Software** в представлении не нуждается, и уже прочно обосновался на вершинах хит-парадов, то ужастику от **Capcom** еще предстоит пройти проверку на прочность. Нами было проделано немало усилий, чтобы добраться до GameCube и поиграть в новехонького ***«Резидента»***, но оно того стоило. С уверенностью заявляем – скоро перед геймерами предстанет душевный, леденящий кровь боевик, по традиции кишащий зомби и другой нечистью. Кстати, на ECTS разыгрывался финал **World Cyber Games UK 2004** по киберспорту. Немного поглазев на молодежь, отчаянно рубившуюся в ***Counter-Strike*** и ***Warcraft III***, мы все же решили не терять драгоценное время и отправились на **Game Stars Live**!



ПЕРВЫЙ БЛИН НЕ ВСЕГДА КОМОМ

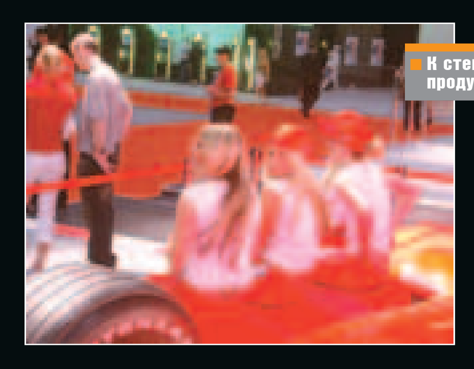
Game Stars Live (как и ее соседка **EGN**) проходила впервые, обосновавшись в живописном местечке на берегу залива в выставочном комплексе ExCeL. В просторном помещении нашему взору открылась картина, до боли напоминающая весеннюю **E3**. Если на ECTS стояла тишина такая, что можно было услышать собственное дыхание, то здесь на нас сразу со всех сторон обрушилась разнообразная музыка. Все вокруг дребезжало, громыхало и взрывалось. От изобилия красок рябило в глазах. Повсюду мелькали люди, спешившие куда-то так, будто боялись пропустить что-то очень важное. Окунувшись в толпу, мы устремились по неписаному маршруту, огибавшему самые горячие точки. Первая остановка предстояла у стенда ***Playboy: The Mansion*** от **Ubisoft**. Представь себе огромную упирающуюся в потолок комнату, отгороженную от внешнего мира полупрозрачной завесой. Внутри можно было обнаружить четырех развалившихся на безразмерной кровати шикарных девиц, словно сошедших с обложки модного журнала. Они наперебой рас-

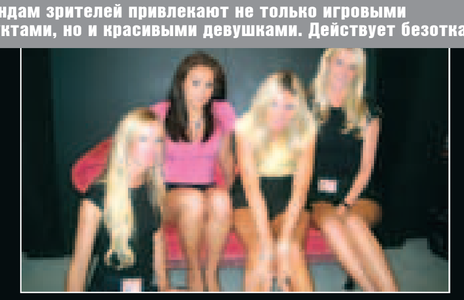


ECTS 2004 проходила в выставочном комплексе Earls Court.

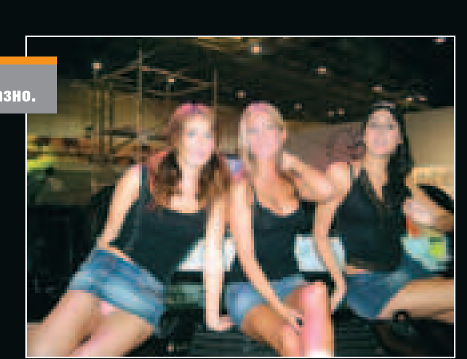


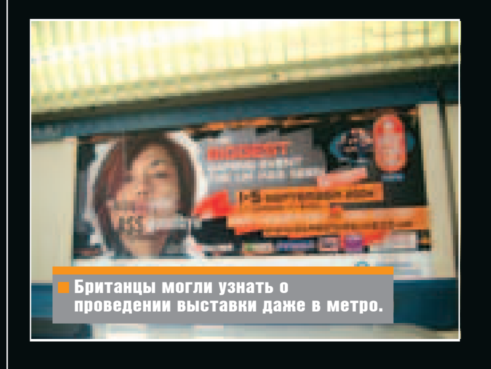
Важнейшие артибуты правильной мужской выставки, то есть красивые девушки и быстрые тачки, встречались повсеместно. В общем, съездили точно не зря!

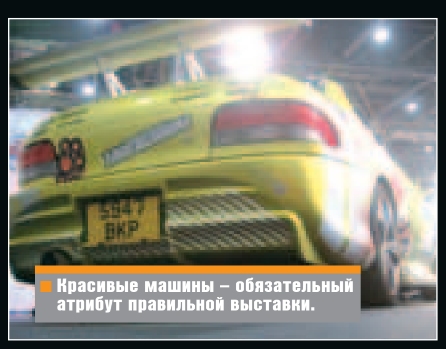


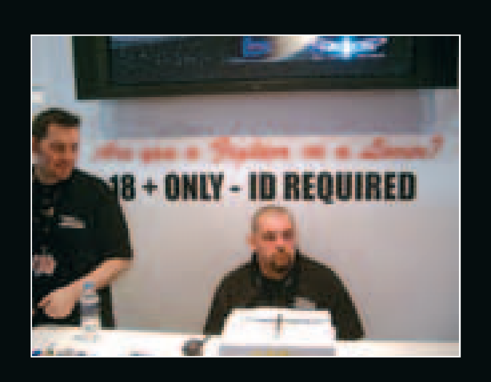


К стендам зрителей привлекают не только игровыми продуктами, но и красивыми девушками. Действует безотказно.



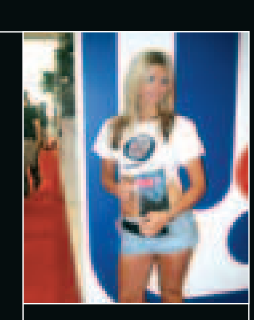

Британцы могли узнать о проведении выставки даже в метро.

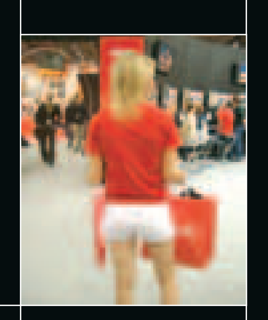

Красивые машины – обязательный атрибут правильной выставки.

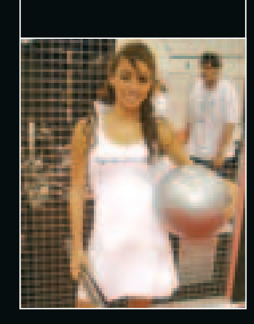


КИБЕРСПОРТ НА LONDON GAMES WEEK 2004

На ECTS можно было обнаружить киберспортсменов, участвующих в чемпионате WCG. Game Stars Live не осталась в стороне – на стенде под эгидой ATI прошел огромный чемпионат EOGC сразу по пяти играм: Counter-Strike, Warcraft III, Call of Duty, Unreal Tournament 2004 и Command&Conquer: Generals. Призовой фонд составил несколько десятков тысяч фунтов стерлингов. Мероприятие посетили огромное количество бойцов со всей Европы. Мы также попытали счастье в состязаниях по Unreal Tournament 2004, но особых результатов не добились. Зато, еще разок пройдясь по выставке и заглянув на любительские мини-турниры, мы буквально ограбили несчастных англичан на видеокарту, материнскую плату и процессор. Пусть знают, как с русскими соревноваться.







сказывали заскочившим на пикник счастливчикам о достоинствах игры и время от времени выходили на публику, где устраивались на удобном диванчике в предвкушении фотосессии. Километровая очередь желающих щелкнуться с красавицами выстраивалась в секунды, причем, помимо одуревших от соблазна мужиков, попадались и совсем юные детишки, видимо, принявшие моделей за больших кукол. И куда только смотрят родители? Дождавшись заветного снимка, сделанного на дешевый Polaroid, мы устремились на экспозицию **Electronic Arts**. Территория, которую занимал гигант игровой индустрии, была просто огромна. На нескольких самостоятельных стендах EA крутились десятки проектов. Сначала мы с удовольствием порулили в демку ***Need for Speed Underground 2***. Изменения по сравнению с первой частью налицо: машин стало больше, моторы – мощнее, трассы – разнообразнее, а графика – красивее. Отныне можно носиться по целому городу, так что забудь про ненавистную надпись "Wrong way". По еще одной готовящейся к выходу гонке от Electronic Arts – ***Burnout 3: Takedown*** – проводился целый чемпионат. Великолепно смотрелись и две части ***Lord of the Rings: The Third Age*** и ***The Battle for Middle-Earth***. Ну и, как положено, этой осенью EA Sports обновила серию своих спортивных продуктов (добавив цифру 2005 после названия), включающую классический и американский футбол, а также хоккей, баскетбол и гольф. Между прочим, компьютерные и видеоигры занимали лишь половину всего пространства Game Stars Live. Немалая часть была отдана под площадки для стритбола и скейтбордистов, а Electronic Arts соорудила искусственные поля для гольфа и мини-футбола.

Подводя итоги, можно сказать, что London Games Week 2004 действительно удалась. Неделя пролетела как один день, оставив море впечатлений. И если E3 поразила своим масштабом, Game Stars Live оказалось гораздо удобнее в плане отдыха и развлечений. Чтобы поиграть во всевозможные хиты, представленные в огромном количестве, не приходилось вытаптывать километры дорожек, как это было в Америке. Ну а важнейшие атрибуты правильной мужской выставки, то есть красивые девушки и быстрые тачки, встречались повсеместно. В общем, съездили не зря!


Ну что же это за игровая выставка, если на ней нет стенда «1С»?


Турнир по Burnout 3: Takedown привлек массу народа.


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT
VIETNAM
КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi
Бука

КОРИФЕИ ЖАНРА



Текст: Сергей Еркин

4-5 сентября известная и любимая российскими геймерами украинская компания GSC Game World принимала гостей. Причем принимала не в Киеве, а практически в столице России. Комфортабельный автобус доставил представителей игровой прессы в подмосковный пансионат «Десна», где первым делом им было предложено ознакомиться с шедеврами кулинарного искусства местных поваров в рамках вкусного и сытного обеда.

После небольшого отдыха в актовом зале состоялась закрытая презентация **GSC World Publishing** – издательского подразделения компании **GSC**. Идея создания такого подразделения в рамках компании назревала в течение нескольких лет. Будучи широко известной и успешной как в России, так и на Западе компанией, GSC неоднократно сталкивалась с проблемой не совсем адекватного распределения прибыли между разработчиком и издателем, которую предусматривает стандартная схема сотрудничества. Поэтому в конце лета, буквально за неделю до презентации было принято окончательное решение об организации **GSC WP**. На ближайший год основная задача подразделения – издание «домашних» проектов студии, причем как на территории СНГ, так и в странах Европы. GSC WP будет работать по новой схеме, взяв на себя бОльшую часть рисков издателя: проведение маркетинговой кампании, PR, рекламу

■ «Александр». Скоро в магазинах твоего города!






Еще немного и начнется сражение.

продуктов и прочие прелести паблишерского бизнеса, над которыми большинству компаний-разработчиков не приходится задумываться. Распространять свою продукцию компания намерена через локальные дистрибьюторские сети, а в некоторых западных странах – путем подписания издательских соглашений с другими компаниями.

ИГРОВАЯ ЛИНЕЙКА

Первой игрой, которую новоиспеченная контора намерена издать за границей, станет фэнтези-стратегия ***Heroes of Annihilated Empires***. Примечательно, что данный проект станет первой неисторической стратегией от GSC. Возникло сие чудное название крайне любопытным путем, позаимствовав свои составляющие у таких легендарных тайтлов, как ***Heroes of Might and Magic***, ***Total Annihilation*** и ***Age of Empires***. PR-менеджер **Алексей Савченко** и руководитель проекта **Дмитрий Зенин** в один голос утверждают, что игра не претендует на оригинальность, однако самобытности ей не занимать. Сюжет, который ответственные лица обещают сделать главной изюминкой игры, закручен вокруг сопротивления расы друидов полчищам некромантов, безжалостно атакующим города лесных жителей. Позднее к воюющим сторонам примкнут нейтральные расы, историю которых разработчики обещают рассказать в последующих частях игры. В кампании







Конница – ключевая единица любой армии начала 19 века.

будет доступен отыгрыш только за расу друидов, однако любители многопользовательских сражений смогут порулить и некромантами. Движок HoAE оставляет самые приятные впечатления: полностью трехмерный ландшафт, свободная камера, детализированные и превосходно анимированные спрайтовые юниты; здания и крупные боевые единицы, созданные совмещением 2D и 3D-технологий – картинка радует глаз и позволяет разобраться в происходящем без лишних усилий. Под контролем игрока в числе прочих юнитов будет находиться герой, накапливающий опыт и способный в одиночку путешествовать по подземельям в поисках артефактов и уникальных заклинаний. Полотно вырисовывается более чем впечатляющее.

Еще раньше со стапелей нового издательства на рынок СНГ сойдет стратегия в реальном времени ***«Александр»***. Игра создается в сотрудничестве с компанией **UbiSoft**, которая предоставила киевским разработчикам лицензию на создание этого кросс-индустриального проекта. Игра должна появиться на полках магазинов почти сразу после запуска одноименного кинофильма в мировой прокат. Эпический экшен от режиссера **Оливера Стоуна** (Oliver Stone), в главных ролях **Колин Фаррел** (Colin Farrel) и **Анджелина Джоли** (Angelina Jolie) – это ли не залог успеха у зрителя? А потому игра от компании GSC окажется как нельзя кстати для тех, кто будет в восторге от фильма. Движок ***«Казаков 2»*** с добавлением перспективы (возможности поворачивать карту под определенным углом), 4 воюющие нации (греки, персы, египтяне и индийцы), множество уникальных юнитов с каждой стороны и огромные армии – фирменный масштаб GSC. Стратегия делается под неусыпным контролем UbiSoft и ориентирована в первую очередь на европейский рынок. Но, по заверениям PR-менеджера проекта **Анны Зинченко**, российским геймерам игра также очень понравится.

Напоследок нашим взорам был представлен флагман стратегий от GSC – «Казаки 2: Наполеоновские Войны». Эту игру все ждали с момента выхода первых ***«Казаков»***, о ней уже многое сказано, и мы имели счастье лицезреть ее еще на зимней КРИ. Сейчас, когда разработка фактически находится на финишной прямой, можно с уверенностью сказать, что фанаты оригинальной игры не будут разочарованы. **Юрий Бесараб**, занимающийся пиаром проекта, обрисовал картину в общих чертах, а руководитель проекта **Евгений Григорович** детально рассказал слушателям обо всех особенностях будущей игры. Нам предстоит сразиться с компьютерным оппонентом, в распоряжении которого будет две автономные системы AI. Фирменная черта стратегий от GSC – армии, насчитывающие тысячи юнитов, – никуда не делась. Отряды будут менять построение, что повлияет на скорость их перемещения и эффективность в наступлении и обороне. Запасаемся очередной порцией терпения и ждем начала 2005 года.

НАЗАД В ПРОШЛОЕ

После презентации журналисты оставили пресс-киты и подарки в номерах и в ходе согласованной и заранее спланированной атаки заняли на речке лодочную станцию. Там, угрожая синими книжечками с печатью дома отдыха, они вынудили сотрудников причала расстаться с несколькими судами, на которых совершили полную гама, шума и безобразий прогулку по воде, чем привели в шок местных рыболовов. Вдоволь набушевавшись, свет игровой журналистики сжалился над потерпевшими, вернул им лодки и направился в малый банкетный зал, где остывало горячи-

«Казаки 2» – продолжение одной из самых успешных исторических RTS в истории.









GSC в окружении представителей игровой прессы. Или наоборот.

тельное. На банкете в неформальной обстановке плодотворное общение продолжилось за рюмочкой чая.

На следующий день гости, сопровождаемые хозяевами, погрузились в уже знакомый автобус, который повез их на поле Бородино, где уже не первый год любители истории со всего мира принимают участие в реконструкции Бородинской битвы. Дата презентации издательства, разумеется, неспроста совпала с этим примечательным событием: ожидаемый сиквел «Казаков» посвящен именно этому периоду истории.

К месту боя отряд журналистов и гейммекеров добирался топями. Жертв, к несчастью, избежать не удалось: чистотой обуви и брюк поплатились многие. Поспеть к самому началу действа, к сожалению, не получилось, однако, как оказалось, приехали почти вовремя: на поле брани как раз подавали «десерт» для жаждущих зрелищ – кульминацию битвы. Грохочущие ружейные и орудийные залпы, конский топот и лязг сабель, одобрительный рев собравшихся на импровизированных трибунах «болельщиков» и засадный полк из людей в серой униформе с нашивками «МВД России» – это ли не зрелище для настоящего гурмана! В роли бравых гусар, мушкетеров, фузилеров можно было наблюдать самую разнообразную публику: от колоритных старцев толстовского склада до женщин и маленьких детей, которые по степени артистичности нисколько не уступали взрослым. По окончании битвы к зрителям выкатили отстрелявшие свое пушки, и все войска под чутким руководством офицеров выстроились в линию, выставив на всеобщее обозрение свои красочные костюмы, некоторые из которых стоят не меньше современной игровой машины. Простые рубаки развлекали публику плясками под аккомпанемент полковых барабанов, а вдоль строя под выкрики «Слава России!» и "Vive la France!" гордо гарцевали главнокомандующий русской армии и сам Наполеон. Вдоволь нафотографировавшись с участниками битвы, гости покидали Бородино, поглядывая на рассевшихся в забегаловках за кружечкой пива русских и французских пехотинцев, невредимых и вполне дружелюбных. Обратная дорога прошла под знаменем киноиндустрии: собратья по перу и прочим функциональным девайсам делились своими впечатлениями от просмотра последних шедевров. Разговор пошел на ура, благо в обширной компании представителей игровой прессы присутствовал и профессиональный кинокритик.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

По приезду в дом отдыха оголодавших поклонников истории ждал более чем обильный ужин, после которого компания собралась в баре, где часть из нас была вынуждена попрощаться с гостеприимными разработчиками и PR-менеджерами из компании GSC Game World, а теперь и GSC World Publishing, и отправиться обратно в город, оставив часть своих коллег проводить в чудном обществе последние приятные часы. За ними автобус прибудет в понедельник утром, мы же покидаем дом отдыха воскресным вечером, увозя с собой обильный груз впечатлений от продуктов нового игрока на издательском рынке, а также воспоминания об отличном отдыхе и частичку необыкновенного тепла, которое подарило нам общение с этими замечательными людьми.

Heroes of Annihilated Empires – первая не историческая стратегия от GSC.






МЕСТЬ
ГЛАДИАТОРА
Меч, омытый кровью, дает Свободу!
Acclaim
GFI
© 2004 «Руссобит -Паблишинг». Все права защищены. © 2004 «Acclaim Entertainment». All rights reserved.
© 2004 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка:
support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Текст: Леви Даниил

БЛИЖЕ К ЧИТАТЕЛЮ

ТУРНИР ПО GROUND CONTROL II

Вот скажи, что важно для любого журнала? Качественные материалы, приятный дизайн, полезный диск в комплекте – это всем уже давно известно. Но, помимо всего вышеперечисленного, любое издание дорожит встречами со своими постоянными читателями. Руководствуясь этим принципом, компания (game)land устроила очередной праздник для своих читателей. Вот о нем и поговорим подробнее.

НАЧНЕМ С ПРИЯТНОГО



Не так давно отгремел молодежный фестиваль **«Слияние»**, на котором можно было обнаружить стенд компании **(game)land**. И вот снова, в сентябре месяце, наш издательский дом организовал праздник для всех читателей игровых журналов (game)land. Речь идет о турнире по игре ***Ground Control II*** (ставшей, если ты помнишь, темой восьмого номера журнала **«PC ИГРЫ»**), который прошел в московском интернет-кафе **CafeMax** на Пятницкой. Данный интернет-центр уже не в первый раз открывает свои двери для всех читателей журналов (game)land, а потому в его надежности мы были абсолютно уверены. И, как оказалось, не зря. Удобным помещением CafeMax'а остались довольны как организаторы, так и самые требовательные читатели.

Последние стали подходить к месту встречи в районе половины двенадцатого. Получив именные бэджики, участники турнира по GC II, а также пришедшие вместе с ними зрители проследовали к специально оборудованной сцене. А там их ждал никто иной, как полюбившийся ведущий Влад, развлекавший толпы народа на **«Дне Читателя»** и на фестивале «Слияние». Уже знакомые с ним читатели нисколько не стеснялись участвовать в конкурсах, коих в этот день было проведенное огромное количество. Но об этом чуть позже.



КОНСОЛЬНОЕ НАЧАЛО



Ровно в двенадцать дня на сцену вышел **Сергей Амирджанов** – представитель компании **SoftClub**, являвшейся одним из спонсоров мероприятия. Сергей поприветствовал гостей и начал запланированную презентацию аркадной гонки для PS 2 – ***Burnout 3***. Этот проект, кажется, поднимает планку качества жанра на недосягаемую многим высоту. Ураганный геймплей, отличная графика и реалистичная физика поведения машин, обилие столкновений и аварий – лишь малая часть всех прелестей игры. Жаль только, что насладиться ей смогут лишь владельцы консоли от **Sony** – разработчики заявили, что делать версию для PC пока не собираются и вряд ли на это решатся. Разглядев прелести игры, зрители собрались было проводить выступающего бурными аплодисментами, но тот уходить со сцены явно не собирался. Достав из сумки «небольшой сюрприз» в виде диска, Сергей вставил его в PS 2 и с гордостью заявил, что через несколько секунд перед нами предстанет полная версия консольного раллийного симулятора ***WRC 4***. Это оказалось настоящим сюрпризом (не скрою, очень приятным) даже для нас, ведь официальный релиз игры состоится лишь в октябре. Тут я зачехлил фотоаппарат, убрал в сумку ручку и блокнот и впился глазами в плазменный монитор, потому как сам месяца четыре гонял в ***WRC 3*** на своей любимой «соньке». И скажу честно, увиденным остался вполне доволен: улучшенная графика и система повреждения автомобиля подтвердили неотвратимость факта траты 50 долларов на игру. Эх, игрушки-игрушки...

ВЛАСТЬ НАРОДУ

Далее на сцену вышел **Юрий Поморцев** – издатель игровой группы журналов (game)land. В этот момент зал разразился бурными овациями: бывшего главного редактора журнала **«Страна Игр»** знают многие. Поприветствовав читателей и пожелав им приятного времяпрепровождения, Юрий передал микрофон главному судье соревнований, **Роману Тарасенко**. Он еще раз напомнил участникам турнира правила игры и объявил играющие пары, которые



За несколько минут до начала праздника.

моментально перешли в игровую зону. Дальше начались те самые конкурсы... «Бедные» читатели раздевались и танцевали, рассказывали анекдоты на компьютерную тематику и строили башни из цветных кубиков, отвечали на каверзные вопросы ведущего и соревновались в гибкости. В тот день без призов не ушел практически никто. Все участники получили памятные призы от компаний SoftClub, **GigaByte**, (game)land и **Kingmax**. Те, кто участвовать в конкурсах по тем или иным причинам не хотел или не мог, тестировали великолепные Burnout 3, WRC 4 и ***Gran Turismo 3*** на специальном игровом месте. При этом сам интернет-центр продолжал работать в обычном режиме, ограничив доступ лишь в игровую зону. Вскоре наблюдавшая за действом публика пополнилась обычными посетителями CafeMax, которые также были не прочь поучаствовать в конкурсах и получить памятные и весьма ценные призы от спонсоров.



Выступление Сергея Амирджанова.



Юрий Поморцев готовится к выступлению.


Два поколения стратегов... И оба, между прочим, читают наш журнал.



ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ



От лица всего издательского дома (game)land приглашаем тебя на ставший традиционным праздник «День Читателя». Дата проведения – 27 ноября. Праздник состоится в полюбившемся нашим читателям интернет-кафе CafeMax Москвы и Санкт-Петербурга. Веселье, забавные конкурсы и море призов гарантируются! Следи за публикациями в нашем журнале и ищи подробную информацию о празднике на странице 237! Ждать осталось совсем не долго.


Найди десять отличий.

ОБЫГРАЙ МЕНЯ БЫСТРО

Пока Влад развлекал читателей забавными конкурсами, в игровой зоне проходили матчи турнира. Напомню – главным призом соревнования по Ground Control II являлась новая видеокарта от nVidia и поездка в Швецию к разработчикам GC II. Занять первое место хотели все участники (что, согласись, вполне естественно), а потому страсти накалялись с каждым часом. Но судья соревнований – человек в киберспорте опытный, и потому не позволял игрокам преступать рамки дозволенного. Ближе к пяти часам вечера определились участники решающей встречи. Финальный матч собрал в игровой зоне толпу (состоявшую не только из зрителей турнира но и из сотрудников редакций наших игровых журналов – интересно было всем), внимательно следившую за ходом динамичного поединка, который завершился безоговорочной победой Дениса Игнатенко. Именно он через несколько минут после завершения матча получил из рук Сергея Амирджанова видеокарту и сертификат на поездку в Швецию. Не остались без


Первые матчи турнира. Участников пока много.


Пятиминутный перерыв между конкурсами.


Победить Игнатенко Дениса никто так и не смог.



ПАРАД ПОБЕДИТЕЛЕЙ



А вот имена отважных стратегов, занявших призовые места в турнире по ***Ground Control II***
1 место – Игнатенко Денис
2 место – Скрипкин Дмитрий
3 место – Герасимов Ростислав
4 место – Зюзин Ярослав
В тот день именно эта четверка показала себя лучше других. Победитель турнира Денис Игнатенко завоевал путевку в Швецию в гости к разработчикам GC 2. Мы обязательно постараемся пообщаться с Денисом после его возвращения из Швеции.


Что-то меня сегодня заносит – может руль не в порядке?

призов и другие участники турнира, не сумевшие в тот день показать своей лучшей игры. Читатели, занявшие с четвертого по вторые места, получили памятные призы от спонсоров мероприятия.

А ЧТО В ИТОГЕ?

А в итоге мы получили отличный праздник, на котором не было недовольных. Счастливые лица и улыбки гостей мероприятия и участников турнира, исключительно положительные отзывы на нашем форуме и письма с благодарностями – главные доказательства того, что такого рода встречи нужны. Мы это прекрасно понимаем, а потому будем делать все возможное, чтобы нашим читателям не было скучно. В планах – множество праздников, разнообразие которых тебя удивит. Уже интересно? Следи за новыми публикациями в наших игровых журналах. До встречи!


Читателей заставляли раздеваться.


И делать это...

ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ





ПРОДОЛЖАЕМ СИМУЛИРОВАТЬ

Мы продолжаем публиковать ежемесячные записи разработчиков из GSC Game World об их многообещающем проекте *S.T.A.L.K.E.R.* Нижеприведенный текст – продолжение публикации месячной давности. Хочешь каждый месяц узнавать что-то новое о любимой игре? И мы хотим, а потому заставляем разработчиков самих писать объемные тексты. Итак, посмотрим, что же получилось на этот раз.

Текст: Елтышев Валентин

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ В ЗОНЕ?

Искусственный интеллект в игре позволяет и людям, и животным оценивать свои шансы на победу. Нечасто можно встретить сталкера, который с пистолетом полезет на вооруженного автоматом противника. Исключения возможны опять же по причине психологического состояния. Мы ввели понятие «честный интеллект». Как правило, в 3D-шутерах персонажи, управляемые компьютером, точно знают, где находится игрок, поскольку это известно непосредственно всемогущему AI. В ***S.T.A.L.K.E.R.*** противник только предполагает. Он помнит последнюю точку, где видел игрока, и пытается найти его, исходя из предположения, куда бы он сам в таком случае пошел. Забавно наблюдать, тайком пробравшись на чердак сельского дома, как другой сталкер с автоматом наизготовку лазит вокруг чахлого строения, пытаясь понять, куда ты делся.

Создавая боевой интеллект, мы брали за основу поведение реального человека, понимая, что игровой персонаж должен имитировать адекватную реакцию на определенные ситуации. Во время боя NPC грамотно используют укрытия, зная, какие из них простреливаются, а какие нет. Когда необходимо перезарядить оружие, противники уходят за укрытия и возвращаются уже с новой обоймой, пятятся, забегают в здания, выбирают наилучшую позицию для ведения огня и много еще чего делают. Правда, не обошлось и без курьезов. На ранней стадии создания и тестирования боевого интеллекта один обезумевший сталкер посчитал самого себя врагом и пытался с этим вра-

■ Лучше берданка в руках, чем вертолет в небе.

■ Любимый город может спать спокойно



Лежишь? Вот и лежи.

гом расправиться, но, так как злюки-аниматоры не заложили возможность разворачивать оружие к себе и прикладывать дуло к виску, бедолага стрелял в единственную доступную часть «вражеского» тела – ноги. В течение десяти минут вся команда, держась за животы и, вытирая слезы, смотрела, как горе-сталкер сражался с собственными конечностями. В конце концов, выпустив по ним две обоймы, удовлетворенный боец умер.

Зона наполнена информацией. Как и в реальном мире, она жизненно необходима. Предупреждение о стае слепых псов, обосновавшихся неподалеку, услышанное от другого сталкера, позволит сохранить патроны, а может, и жизнь. Слухи о непонятных постройках к западу помогут продвинуться дальше в попытках разгадать загадку Зоны. Мы не ограничивали объем информации, доступный игроку, только тем, что касается сюжета или возможных квестов. Тебе необходимо будет вычленять полезные сведения из общего потока, так же, как ты это делаешь каждый день в реальном мире. Зона полнится слухами. Можно узнать о недавно состоявшемся бое группировок, о несчастном случае, который произошел с кем-либо из сталкеров, об усилившейся аномальной активности, о недавно обнаруженных неведомых артефактах и так далее. Поступки и действия игрока, равно как и других сталкеров, также могут становиться почвой для пересудов: на их основе формируется рейтинг персонажа.

ЖИЗНЬ БЕЗ ЛЮДЕЙ

Самое время посвятить тебя в наиболее сложную и важную часть системы симуляции жизни – автономность. Как уже говорилось ранее, Зона – это цельная территория, перемещение по которой не ограничено. Подобная концепция уже неоднократно применялась, однако ранее игровой мир оживал лишь тогда, когда игрок находился неподалеку. А в мире S.T.A.L.K.E.R. жизнь не замирает ни на секунду, даже если игрок находится в другой части территории. Графически Зона и все, что в ней происходит, воссоздается там, где находится игрок, то есть в определенном радиусе вокруг него. Однако, оказавшись вне этого радиуса, NPC или монстр не пропадает бесследно, а продолжает жить, но уже в упрощенном, математическом мире. Здесь происходят события, аналогичные развивающимся на экране: сталкеры встречаются, воюют, торгуют, выполняют задания, монстры бродят в поисках пищи, спят, сражаются. Любое событие оставляет свой след. Можно наткнуться на труп сталкера, которого убили представители враждебного клана, увидеть последствия боя группы сталкеров с монстрами, найти оружие, которое выронил убитый и съеденный монстрами человек. Можно даже узнать о каком-либо происшествии и, придя на место, поискать для себя что-нибудь полезное. Все брошенные предметы будут лежать до тех пор, пока их кто-нибудь не заберет, так что вполне реально обустроить себе в Зоне тайник и хранить в нем необходимые вещи.



В этом доме появился замечательный сосед.



«Столько лет прошло, все о том же гудят провода...»



Был пацан... и нет пацана!

NPC больше не являются ботами в привычном понимании этого слова. Они – люди, которые отличаются от тебя лишь тем, что интеллект их искусственный. Это, пожалуй, единственное преимущество игрока, хотя сейчас мы как раз работаем над тем, чтобы возможности и силы были равны. Это не значит, что NPC будут сверхточными и супербыстрыми – они промахиваются, как и живые люди. Просто мы пытаемся заложить в них хитрость и смекалку. Каждый персонаж имеет свое имя и историю, можно познакомиться с ним, когда он еще «зеленым» придет в Зону, а спустя некоторое время из разговоров с другими сталкерами узнавать о его деяниях, радоваться его победам и сопереживать неудачам. Таким образом NPC перестают быть неигровыми персонажами, а выступают самостоятельными живыми существами.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГОШИ

На систему симуляции жизни, позволяющую создать уникальный мир Зоны, было потрачено около полутора лет. Все это время энтузиазм превосходил скептицизм, однако был период, когда начали было готовить вариант для подстраховки – линейную игру с жестким сюжетом и конкретными заданиями «пойди-принеси». И все же время не было потрачено даром: то, о чем спорили чуть ли не до драк, заработало, и забылись сотни произнесенных за эти полтора года дежурных фраз «черт, не пашет!». Для проверки некоторых элементов был построен специальный уровень, состоявший из одного большого поля площадью в несколько квадратных километров. И напихано туда было великое множество всякого зверья и сталкерья, а команда сидела и с экрана монитора наблюдала за очередным шоу о последних героях. Для удобства отслеживания происходящего на втором экране велась статистика, выглядевшая приблизительно так: сталкера Гошу №84 закусали свиньи, Гоша №132 застрелил насмерть собачку («Гринпис» этого не одобрит). Автомат Гоши №84 поднял Гоша №43, и теперь он, как дурак, с двумя автоматами. Гоша №7 затоптал несколько крысюков, а их друзья от обиды закусили свинкой, свиньи в долгу не остались и забодали Гошу с двумя автоматами. Теперь Гоша №61 стоит перед двумя выпавшими автоматами и чешет репу, так как не знает, какой из них лучше, а ходить с двумя, как Гоша №43, он не может по религиозным убеждениям. Зато религиозных убеждений нет у Гоши №17, он завалил Гошу №61 и забрал все, включая гранату убиенного ранее Гоши №94... Уровень перезапускали множество раз, это дало возможность подсчитать, что похожие события происходят в 10–15 случаях из ста. Бывало даже, что один и тот же автомат за сеанс менял более 20 хозяев. Система работала, и это была большая удача! Однако проблемы на этом отнюдь не заканчивались...

To be continued.



Мама сказала – деньги в бидончике.



Красота-то какая, лепота!

Всё что необходимо настоящему "геймеру"



Ice surfers 250 руб.

Steel Gamer Glove 550 руб.

СТАНЬ РЕГИОНАЛЬНЫМ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ

ORG@VIKAWEB.RU

ДНЕВНИК «МЕТРО-2» ОКТЯБРЬ, 2004.



Текст: команда «Метро-2»

В предыдущем дневнике мы рассказали о персонажах *«Метро-2»*. Ты узнал о тех, кто будет помогать тебе, а кто мешать продвигаться к выполнению главной задачи. Ты узнал, что мир «Метро-2» будет насыщен различными персонажами, в числе которых есть и рабочие, и пассажиры метро, и служащие НКВД, и даже такие известные исторические фигуры, как Сталин и Берия. Сегодня ты узнаешь о создании лиц, мимики, реплик и голосов этих персонажей.

ИДЕЯ

Начнем мы, пожалуй, с того, как все зарождалось. Первоначально был разработан сценарий игры, в котором вырабатывался тип действий, ситуаций, настроений, линий поведения главного и второстепенных героев ***«Метро-2»***. Поскольку одной из наиболее важных задач игры является погружение игрока в атмосферу той далекой эпохи, требуется максимально возможная историческая достоверность в ее изображении. На основе этого определялось, какими качествами мог бы обладать тот или иной персонаж игры с точки зрения отведенной ему роли, в соответствии с психотипами реальных людей эпохи. Исходя из концепции изображения общих сценарных контуров каждого отдельно взятого персонажа, из его внешности, видимой или наиболее вероятной предыстории, наиболее типичного склада характера разрабатывались реплики и диалоги, произносимые этим персонажем. Учитывались самые характерные особенности лексики, свойственные представителям различных социальных слоев советского общества того времени. В качестве тем для обсуждений, которые разворачиваются между персонажами, фигурируют реальные события, волновавшие обывателей Москвы начала 1950-х годов. Здесь упоминается и знаменитое дело «Мосгаза», потрясшее тогда всю Москву, и строительство Главного здания МГУ на Ленинских горах, и некоторые другие факты и происшествия. Все это касается, прежде всего, обычных персонажей, так сказать, «представителей народа». В их число входят сантехники, рабочие подземки, пассажиры метро, служащие НКВД, главные и второстепенные герои игры.

Благодаря многочисленным работам мастеров советской литературы и кинематографа, нашим современникам неплохо известны многие особенности жизни, быта и общения людей той послевоенной эпохи. В качестве наиболее известных и ярких примеров таких работ, которые помогли сформировать реплики и антураж героев «Метро-2», можно назвать такие фильмы, как «Место встречи изменить нельзя», «Покровские ворота», «Прощай, шпана замоскворецкая», «Мой друг Иван Лапшин», «В августе 44-го», «Приступить к ликвидации» и многие другие. В литературном плане наиболее полезны оказались работы братьев Вайнеров, Ю. Кларова и А. Безуглова, Ю. Нагибина, А. Рыбакова, В. Богомолова, Б. Васильева, Б.


А че это вы тут делаете?


Щас я кому-то...

Пастернака и многих других авторов. Кроме того, есть еще немало живых свидетелей, заставших послевоенную эпоху и успевших соприкоснуться не только с атмосферой всеобщего подъема, но и с другими сторонами жизни страны и общества.

Помимо «обычных людей» в игре есть и другие, более известные миру герои, как, например, Сталин и Берия, генералы НКВД и знаменитые ученые. Пришлось изучить материалы, описывающие наиболее часто употребляемые выражения, линию поведения, характеры этих героев, а также познакомиться с литературой, отражающей уклад жизни, быт, привычки и речь работников советской науки того времени. Наиболее сложно было найти что-либо о лексике и образе жизни генералитета НКВД. Подчас казалось, что это были добрейшие люди, преданные делу борьбы за свободу рабочего класса, безопасность страны Советов, и лично товарищу Сталину. Или же, как следовало из материалов, посвященных известным процессам 1935-1938 годов и деятельности СМЕРШ и НКВД в 1939-1945 годах, большинство из них являлись завзятыми садистами, карьеристами и интриганами, непрерывно плетущими сети заговоров и интриг. В общем, оказалось, что эта тема в советской и постсоветской литературе не изучена.

Волею судеб удалось ознакомиться с довольно редкими материалами – личными дневниками комиссара Ангелова – начальника сталинской телефонной сети, погибшего при странных обстоятельствах в 1930-х годах. Они пролили свет на многое из жизни, как это теперь называется, топ-менеджмента органов безопасности того далекого времени.

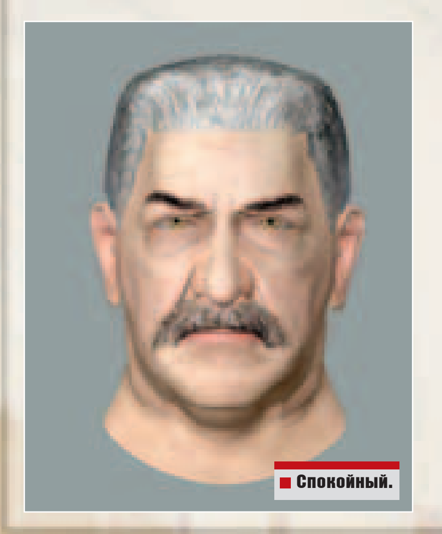
Разработка сцен с участием исторических личностей велась на основе многочисленных литературных и документальных материалов, многие из которых стали доступны широкому кругу читателей лишь с началом эпохи гласности. Упомянутые лидеры Советского государства подробно изображены в произведениях Ю.Трифонова, Ф. Искандера, С. М. Штеменко и многих других. Сложность задачи по написанию текстов для озвучивания Сталина и Берии заключалась в том, что требовалось уместить в сильно ограниченное время диалоги, способные отразить характерные выражения и обороты речи этих людей, свойственную им манеру разговора, свойственные им способы осмысления только что сказанного и реакции на сказанное. Все это должно соответствовать общей сюжетной линии и событиям, разворачивающимся в игре.

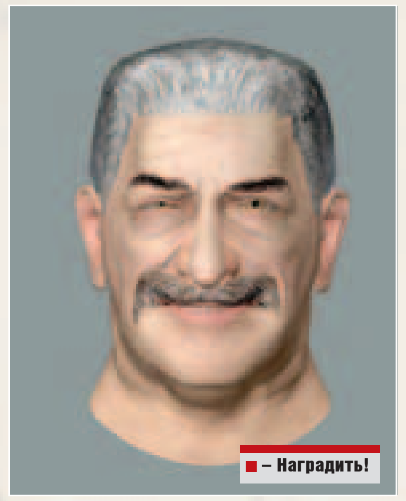
На основе многочисленных фильмов и литературы о Великой Отечественной войне, а также работе уголовного розыска в военные и послевоенные годы создавались реплики для ситуаций, связанных с непосредственным прохождением уровней в самой игре. Это поведение патрульных при патрулировании, проверки документов, уставные и неуставные разговоры на охраняемых объектах, постах охраны и других местах.

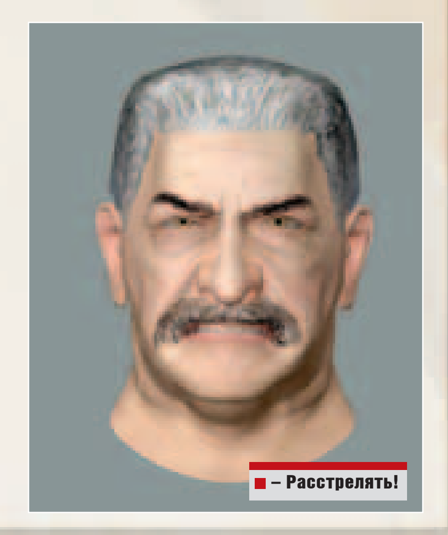
Помимо озвучивания одушевленных персонажей была проделана огромная работа по озвучиванию различных техногенных объектов. Тут можно упомянуть многочисленные выстрелы и взрывы, звучащие при использовании различных видов оружия, применяемых в игре. Кроме того, в игре есть шумы самого метрополитена – этот всем хорошо известный гул тоннелей, специфические объявления, звучащие на станциях и в вестибюлях метро, шум от движения поездов, перемещений значительных количеств людей и многое другое. К числу техногенных шумов, звучащих в игре, можно отнести гул работы лифтов и подъемников, приводов массивных дверей подземных бункеров и убежищ, работа механизмов эскалаторов.

ЗАПИСЬ

После написания самих текстов настало время заняться непосредственно записью. На данный момент прошло

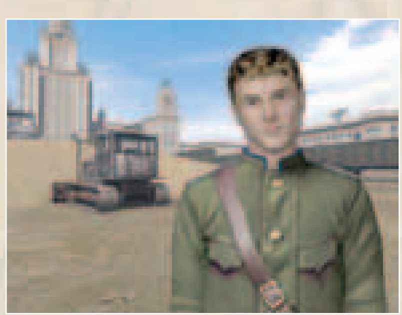

Спокойный.


– Наградить!


– Расстрелять!


Где-то я вас раньше видел.



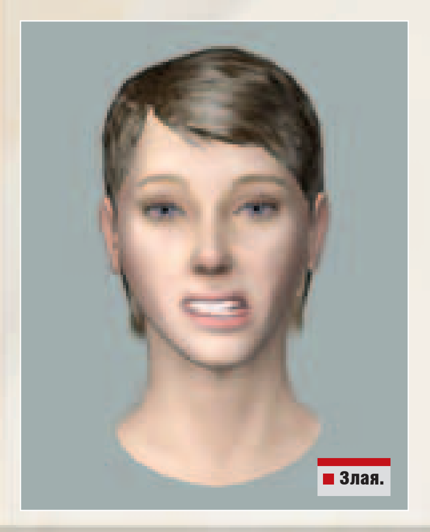


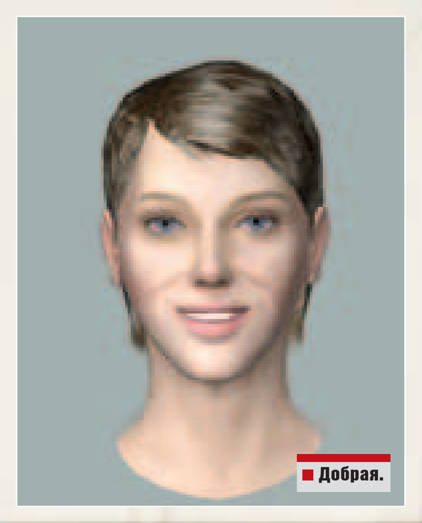
уже две сессии и, на наш взгляд, благодаря актерам и интересным текстам получилось весьма и весьма достойно. Особенно удались урки с их колоритными фразами, типа: «Дыбани-ка, Шило, что творится!», «Шатай краснопёрых!», «Или тут все сгнием, или соскочим!». Актеры, участвовавшие в записи, мгновенно проникались уважением, когда видели фамилии Сталина и Берия, и делали вывод: «Какая серьезная игра! Такую еще ни разу озвучивать не приходилось». К тому же все хорошо прописанные диалоги сделали процесс записи интересным и легким. Однако был и скользкий момент, когда звукоинженер студии звонил выбранному актеру, и слегка стесняясь, говорил: «...работенка есть, озвучить, извиняюсь, компьютерную игру...». Вот это «извиняюсь» было неприятным. Похоже, игры не считаются серьезной работой. Ну да ладно, будем это мнение менять.

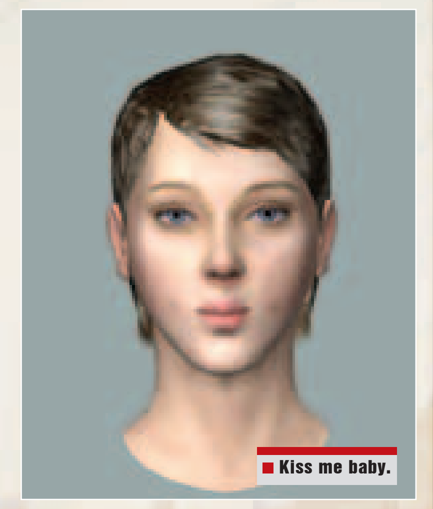
Хочется заметить, что актеры были выбраны профессиональные. Их голоса знакомы каждому, кто хоть изредка смотрит телевизор. Например, главный герой будет говорить голосом российского Джеймса Бонда. То есть, голосом того же актера, что озвучивал английского шпиона. Пример озвучивания персонажей ты можешь найти на диске, который прилагается к этому номеру **«PC ИГР»**. Решили порадовать тебя четырьмя короткими видео роликами с говорящими головами основных персонажей. Ага, вот мы и к головам подошли...

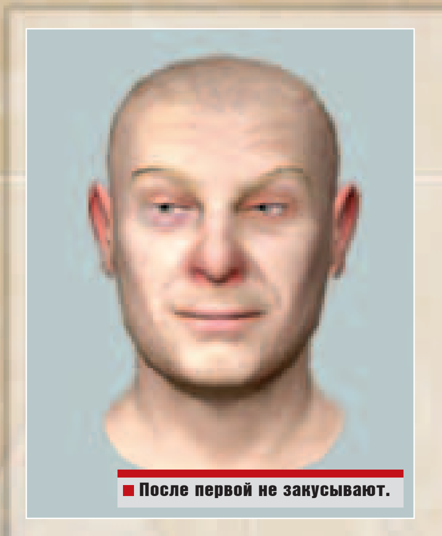
ГОЛОВЫ

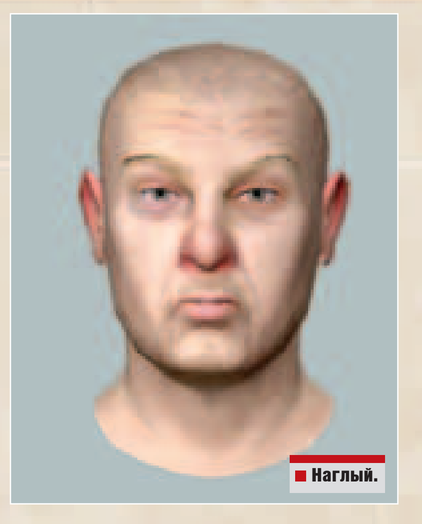
На самых начальных этапах разработки проекта перед нами стояла очень важная задача – создать характерные эмоциональные персонажи, чтобы наиболее достоверно передать напряженную атмосферу 1950-х. Мы провели масштабную подготовительную работу с целью укрепления в нашем сознании целей и задач проекта, а также принятия технологических и художественных решений. Так нам удалось выделить определенные типажи, мотивацию, психологические портреты людей того времени. Очередным этапом была проработка персонажей. Здесь мы попытались немного облегчить работу художникам, сформулировав краткую биографическую справку и своего рода характеристику для каждого персонажа игры. Например, Елена Лапина – сюжетный персонаж – получила следующую характеристику (отрывки): «...позволяет себе некоторые вольности... слегка не по форме одета, накрашена, черные волосы аккуратно уложены (возможно, коротко стрижены)... утонченные черты лица... позволяет себе легкий флирт, до некоторой степени самовлюбленная, самоуверенная... приятный женский голос, слегка игривый». Пришлось даже сделать несколько бюстов из специального материала Sculpy – все только ради того, чтобы сжиться с персонажем, передать все нюансы и эмоциональные черты. Надо сказать, очень увлекательное занятие! Мы стали ясно себе представлять прототип персонажа игры, его анимацию, экипировку, туловище, – главное, голову! – эмоции и мимику. Именно красивые, эмоционально окрашенные головы позволят нам реализовать задуманное. Все начали бегать по офису, бороздить просторы всемирной сети в поисках технологии создания и анимации голов, удовлетворяющей нашим

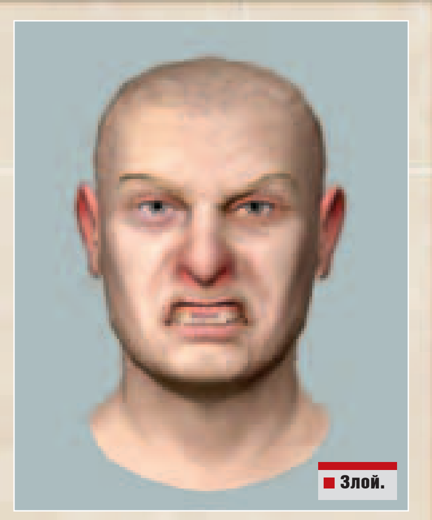

Злая.


Добрая.


Kiss me baby.


■ После первой не закусывают.

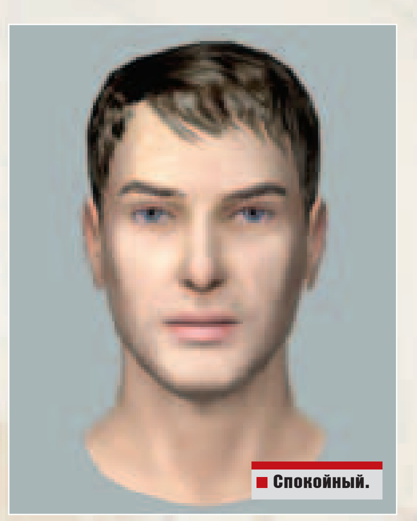

■ Наглый.

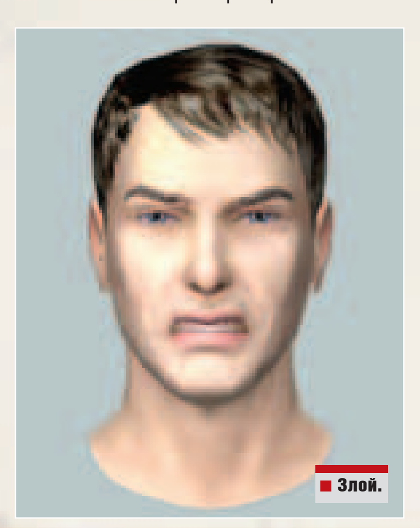

■ Злой.

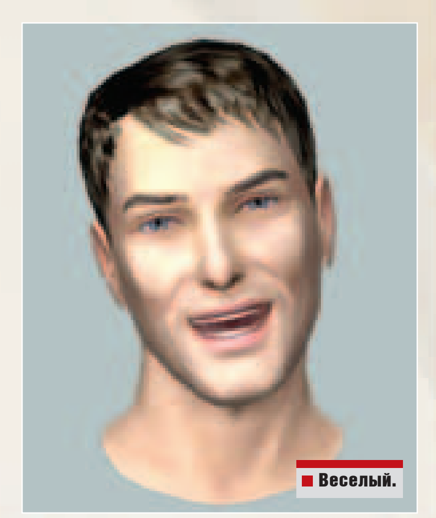
непростым требованиям. Конечно же, рассматривалась и классическая технология лицевой анимации на костях, но, подсчитав объем озвучивания и трудозатраты, мы поняли, что необходимо автоматическое распознавание речи (качественный *LipSync*) с возможностью ручного редактирования полученного результата, гибкий и удобный инструмент управления эмоциями и мимикой, направлением взгляда (*Eye Tracking*).
Так мы познакомились с разработчиками пакета *LifeStudio HEAD*, компанией **LifeMode Interactive**, которые охотно согласились с нами сотрудничать. В результате мы получили комплексное решение проблемы лицевой анимации и технологию ее интеграции в наш игровой движок. Сейчас эта технология внедрена, отработана и дает хорошие результаты. Правда, были и свои «подводные камни». Например, мы сделали голову, научили ее улыбаться, моргать, изображать страх, агрессию, недоумение, удивление, иронию, научили разговаривать и с интересом разглядывать окружающий мир, но голова и туловище стали жить отдельной жизнью. Перед нами встала проблема – как состыковать голову со всем остальным. Но общими усилиями программистов и художников проблему удалось решить: головы «прикручиваются» к туловищу прямо в движке. Мало того, движок умеет управлять поворотом головы, взглядом и некоторыми эмоциями, например, Fear (страх) и Agression (агрессия). Получилось забавно: бежишь по уровню с каким-нибудь пистолетом с целью всех победить и видишь простого рабочего, который при виде тебя грозно го встает в позу «ой боюсь, боюсь!», корчит жутко испуганную гримасу и говорит что-то вроде «не стреляй – свои!». Кстати, у нас появилась хорошая возможность для одной модели персонажа прописывать разные головы. Ведь одетых по всей строгости военных у нас много, и достичь разнообразия не так уж и легко.
Итак, мы полностью погрузились в работу, осваивали LifeStudio, придумывали новые требования и находили новые возможности. Так, научили персонажей носить фуражки и другие головные уборы, которые могут спадать при падении (смерти) и выстреле в голову. На голове Святослава Федоровича – одного из главных сюжетных персонажей – появились очки. В движке пришлось отрабатывать технологию переключения лодов (уровней детализации модели) голов, что тоже потребовало немалых усилий программистов.
С визуальной точки зрения «наши головы» тоже не раз претерпевали изменения. Приходилось рисовать новые текстуры и редактировать обширную библиотеку текстур LifeStudio с целью получения необходимого нам результата. Пытались создавать фотографические текстуры, рисовали вручную. Изначально модели голов состояли из порядка 6000 полигонов, что впоследствии для нас стало неприемлемым. Теперь головы не превышают 1500-2000 полигонов – этого вполне достаточно, чтобы получить хороший результат.
Нам кажется, что мы достигли поставленных в начале проекта целей – создали разных, эмоциональных, живых, если можно так сказать, персонажей, которые, надеемся, приятно тебя удивят. Когда будешь бродить по уровням «Метро-2» с большим автоматом наперевес, не забывай, что каждый встреченный тобой «юнит» мыслит, живет и может быть достаточно общительным.

И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ

В заключение открою тебе один секрет. Персонажей мы создали «живых», и как у всех живых людей, у них будут эмоции. Ситуация в игре сложилась напряженная, а посему кто-то из них может не сдержаться и ляпнуть что-нибудь. Ты уж не обижайся, если кто-нибудь в игре слово нехорошее скажет – это он не со зла. Это он с нервов...


■ Спокойный.


■ Злой.


■ Веселый.

КОРСАРЫ II

Текст: Ренат Незаметдинов, Артем Романко

Осенью море становится хмурым и неприветливым, но мы продолжаем наше плавание. Курс проложен, так что осенние бури не собьют нас с верного пути!

БУДЕМ ДРАТЬСЯ

Основные усилия в этом месяце были брошены на разработку новой системы рукопашных боев. Пришлось немало попотеть, прежде чем все сложилось в изящную схему. Чтобы добавить в рукопашные схватки немного тактической составляющей, мы в первую очередь вернули такую характеристику персонажа, как усталость. Подобное уже было в ***«Корсарах»***. То есть, у каждого персонажа есть некоторое количество энергии, которая тратится на проведение приемов. Эта энергия восстанавливается со временем, но недостаточно быстро, чтобы персонаж мог постоянно атаковать. Мы думаем, что данное ограничение заставит игрока (и NPC тоже) переходить от атак к обороне и наоборот. Размер же запаса этой энергии будет зависеть от значения умения «Фехтование».

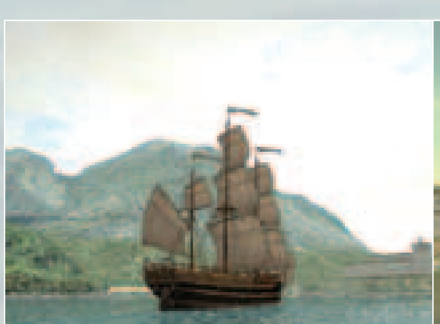
Удары различаются по скорости нанесения: быстрый укол наносит немного урона, средний удар медленнее быстрого, но урон от него гораздо больше, а самый тяжелый удар идет с долгим замахом, но зато забирает достаточно жизни и вдобавок пробивает блоки. Специальный круговой удар предназначен для выхода из окружения, поскольку не только наносит урон всем противникам вокруг игрока, но и отнимает у них часть энергии, не позволяя атаковать в течение пары драгоценных секунд.

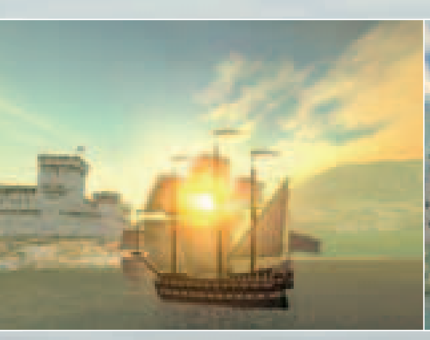
Кроме ударов, в игре появились специальные приемы – парирование и финт. Применение первого позволяет игроку поймать атаку противника и вывести его из равновесия, после чего нанести ему какой-либо из ударов. Финт – еще более хитрый прием. Персонаж притворяется, что собирается провести самый мощный удар, заставляя противника либо нанести упреждающий удар, либо парирование. Но как только противник пытается сделать что-то из вышеперечисленного, его движение будет автоматически отражено, после чего последует мощная контратака. Правда, и тут есть изюминка – если противник никак не прореагировал на финт, то персонаж игрока в конечной точке финта теряет равновесие и становится уязвимым для атаки.

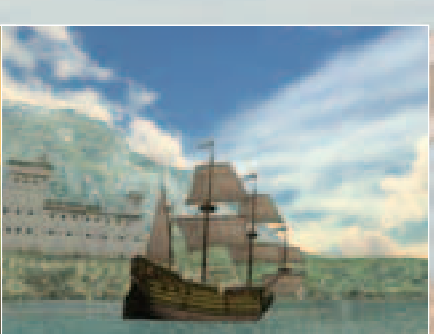
По нашим прикидкам, все вышеперечисленные приемы способны создать увлекательный и разнообразный геймплей. Хотя, конечно, финальный ответ дадут только игровые тесты.

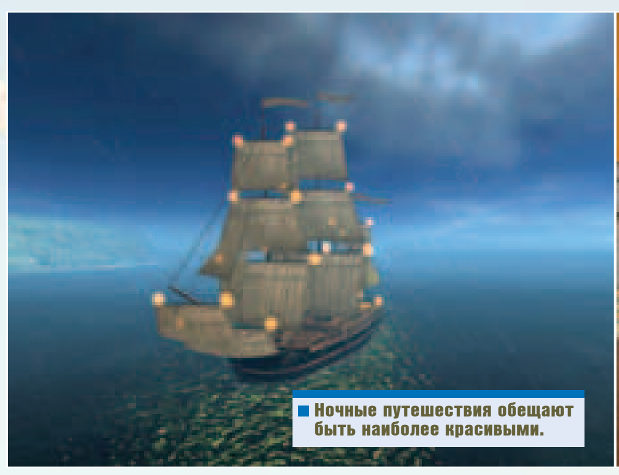
ПОРА В МОЙКУ

За последний месяц мы также внедрили возможность улучшения кораблей. Во-первых, корпус любого корабля теперь можно обшивать медными листами. Это повышает ходовые характеристики, а днище судна медленнее обрастает всякой морской живностью, позволяя дольше обходиться без чистки (корабли регулярно раз в пять-десять лет чистили от ракушек и водорослей,









Ночные путешествия обещают быть наиболее красивыми.



Одним кораблем мы эту крепость точно не возьмем.

нараставших на днище и серьезно снижавших ходовые качества корабля. Для этого их загоняли в сухой док, а потом соскребали все наросты).

Во-вторых, мы усилили корпус дополнительными поперечными балками и досками изнутри – в результате корабль получает гораздо меньше повреждений в шторм и при сражениях в море.

Еще один апгрейд – укрепление мачт. Особенно актуально для кораблей, главное преимущество которых состоит в скорости и маневренности. Благодаря этому улучшению вероятность того, что вражеский залп оставит игрока неподвижным и беспомощным, становится гораздо ниже.

В БОЙ

В помощь тем капитанам, среди достоинств которых нет мастерского обращения с корабельными орудиями (в одной из предыдущих записей мы рассказывали, что при низких значениях умения «Орудия» существует вероятность того, что при залпе корабельные орудия могут просто разорваться), мы создали пушки из разных материалов: медные, бронзовые и железные. От материала, из которого изготовлены орудия, зависит вероятность их повреждения в результате неумелого обращения. Соответственно, более надежные железные орудия обойдутся гораздо дороже дешевых и непрочных медных, но зато, даже при невысоком значении умения «Орудия», игроку не придется волноваться, что в самый разгар битвы он останется без пушек (вероятность разрыва орудия довольно маленькая, но ведь пушки повреждаются и от выстрелов противников). Идея возить запасные орудия в трюме, как товары, также позволит игроку не остаться безоружным в длительном плавании.

СЮЖЕТ

Неплохо дела обстоят и на квестовом фронте. В тавернах появились информаторы, готовые за деньги продать информацию о различных игровых событиях. Это не пустые слухи, а ценные вести, которые игрок сможет использовать для пополнения своего кошелька и не только. Кроме банальных карт, указывающих местоположение закопанных сокровищ, это может быть информацией о неохраняемом торговом караване или о появлении на Карибах важной персоны из Европы, за которую можно получить огромный выкуп. Сообщения о тайной контрабандистской сделке или местонахождении знаменитого пирата помогут тем игрокам, которые поступили на службу какой-либо страны и хотят выполнить свой долг. А знание о том, что гарнизон Ямайки временно ослаблен, поможет нахальному пирату разграбить богатейшую колонию. Полный список подобных вероятностей включает в себя три десятка событий.

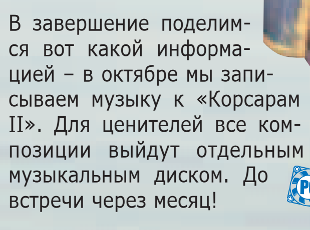
КАРЬЕРА

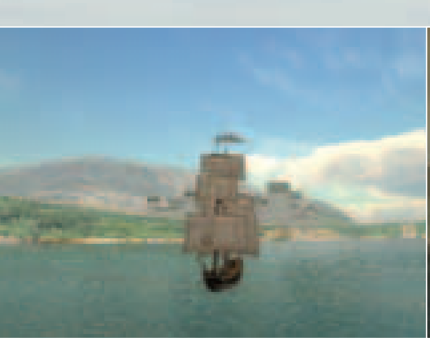
Взяв патент одной из присутствующих в «***Корсарах II***» морских держав, игрок начнет свое движение вверх по карьерной лестнице. И вот тут-то всех ждет сюрприз. Дело в том, что каждый раз, когда пользователь начинает игру, его ждут действительно различные задания. Так называемая сюжетная линейка никогда не повторяется. Она может содержать разнообразные задания и миссии, меняющиеся от игры к игре, и даже количество этих заданий для получения следующего звания, а также для завершения игры за выбранную сторону, может меняться. «Корсары II» – проект с полностью нелинейным прохождением. Как мы это сделали? Секрет.

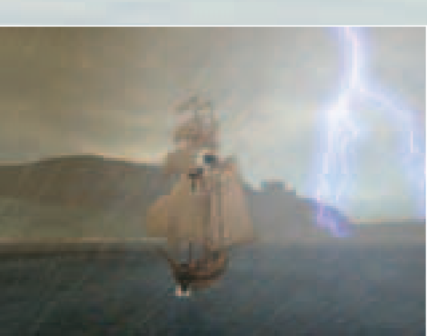
СНИМАЙ МЕНЯ КРАСИВО

Среди косметических доработок движка коснемся «умной» камеры для морских сражений. Отныне камера будет не только показывать поле сражения с кораблем игрока в центре, но и в определенные моменты выбирать красивые ракурсы на критические попадания, гибнущие корабли и т.д. Впрочем, мы учли и тот факт, что эффектные «выпады» камеры не всегда удобны во время важных сражений, а потому данный режим можно будет отключить.

В завершение поделимся вот какой информацией – в октябре мы записываем музыку к «Корсарам II». Для ценителей все композиции выйдут отдельным музыкальным диском. До встречи через месяц!











Беседовал: Алексей Савченко

Поезд Москва-Киев прибывал на место назначения, остались позади обрывочные сны, прерываемые таможенными офицерами и транспортной милицией; дорога снова завела меня в славный город Киев – Мать Городов Русских и, кроме всего прочего, место, где расположена штаб-квартира GSC Game World, а теперь, уже и GSC World Publishing – издательского подразделения компании. Мне предстоял увлекательный разговор с главным дизайнером, руководителем проекта, а также одним из тех, кто начинал работать в этой команде – Дмитрием Зениным. Человеком, которому мы обязаны внешним обликом таких игр, как *«Казаки»*, *«Завоевание Америки»* и будущей *Heroes of Annihilated Empires*.

ДМИТРИЙ ЗЕНИН

РИСОВАТЬ ИГРЫ – МОЯ ПРОФЕССИЯ

PC ИГРЫ: Расскажи о том, как ты попал в игровую индустрию. С чего все началось?

Дмитрий Зенин (далее ДЗ): На самом деле, все очень просто. Я случайно встретился с **Сергеем Григоровичем** (глава GSC Game World – *прим. ред.*). Он и предложил мне заниматься мультимедийными приложениями, энциклопедиями, где требовалась компьютерная графика. Как сейчас помню, первый раз пришел к Сергею, и он показал мне вылетающий из звездного неба зеленый овал логотипа фирмы GSC Game World. Наилучшее достижение на тот момент, между прочим. Вместе посмеялись и договорились о сотрудничестве. Начали с создания всевозможных энциклопедий и детских сказок. Потом приступили к разработке игр.

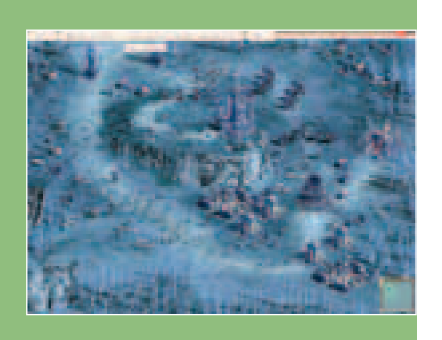
PC ИГРЫ: Что можешь рассказать о работе над созданием твоей первой игры – *«Казаки»*?

Д.З.: Идея создания игры «Казаки» была следствием нашего увлечения другой очень интересной игрой ***Age of Empires***. Нам хотелось сделать для себя некое интересное продолжение. Что-то свое, родное. Создание игры началось в конце сентября 1998 года и осуществлялось командой из пяти человек. Разработка дизайна велась мной и моим братом Андреем. Первый показ игры решено было провести на выставке **Milia** в феврале 1999 года во Франции. Сергей привез с выставки приятные известия. Игра была замечена, ей заинтересовались. Никто не верил, что так мало людей смогло сделать такую игру, за столь короткое время (около трех месяцев). Узнав об этом, мы продолжали работу с еще бОльшим усердием. Конечно, нельзя сказать, что весь коллектив, пусть даже и небольшой, работал в согласии, увлеченный одной идеей. У каждого из нас было собственное виденье того, какой должна стать эта игра, как со стороны графики, так и со стороны игрового процесса. Я с улыбкой вспоминаю многочасовые споры с Сергеем Григоровичем. Каждый старался доказать правильность именно своего решения. Иногда мы просто заходили в тупик, не желая идти на компромисс. Впрочем, эти споры пошли лишь на пользу проекту. На тот момент к выходу готовилась ***Age of Empires 2***. Что это будет за проект, никто не знал. Конечно, уже тогда у нас был разработан и дизайн кораблей, в таком виде и с таким уровнем детализации, коих ни у кого не было, и тщательно проработанная архитектура. Но все-таки вся команда ждала релиза Age of Empires 2 с некоторой опаской. И вот когда мы увидели первые скриншоты игры от студии **Ensemble Studios**, мы немного

GSC Game World представляет: Heroes of Annihilated Empires – новая фентезийная RTS.

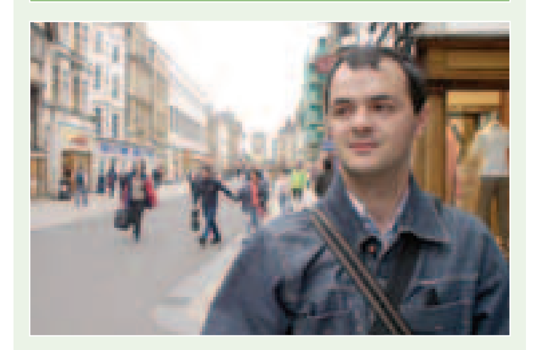








→ ПО МИРУ



PC ИГРЫ: Ты любишь путешествовать? Какую из стран хотел бы посетить во время следующего отпуска?
Д.З.: А кто же путешествовать не любит? Впрочем, я не могу сказать, что имею возможность часто уезжать отдыхать. Сказать, что я часто езжу куда-то по работе, тоже не могу. Хотя недавно побывал в Англии. Лондон – красивый и очень интересный город. Германию за время пребывания на последней выставке **Games Convention** рассмотреть особо не удалось (а нам удалось – прим. ред.). Что касается того, куда бы хотел... Один мой знакомый очень помог нам во время работы над проектом ***Heroes of Annihilated Empires.*** Он, участник экспедиций на украинскую станцию в Антарктиде, предоставил нам фотоматериалы – просто потрясающие снимки. Знаю, что туда организовываются туры и надеюсь в ближайшем будущем реализовать желание поехать туда.



После рабочего дня можно посидеть с коллегами за чашечкой кофе. Впрочем, можно и во время.

успокоились. Через пару месяцев тщательно проработанные «Казаки» ушли в печать. Приятные известия о том, что игра становится популярной в Европе, нас очень обрадовали.

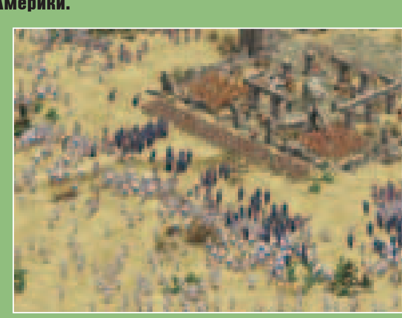
PC ИГРЫ: Какая из игр, над которой ты работал, для тебя имеет большее значение?
Д.З.: Для меня большее значение имеет проект «Казаки». Все-таки и мой дебют, как дизайнера компьютерных игр, и самый на сегодняшний день удачный реализованный проект компании GSC Game World. Это – первое наше творение, которое сразу получило категорию ААА-проекта. Это – проект, названный одним из игровых изданий игрой года в Германии. Сказать, что после выхода «Казаков» моя жизнь сильно изменилась, я не могу. Поиск чего-то нового, реализация оригинальных проектов – все это продолжается и по сей день. Вот и сейчас идет работа над очередной игрой.

PC ИГРЫ: Над какой? Можешь рассказать подробнее?
Д.З.: Сейчас я работаю над игрой, которую мы уже анонсировали. Он называется ***Heroes of Annihilated Empires***. Это масштабная RTS с элементами RPG.
Приступая к этому проекту, я говорил о своем желании отобразить все величество и многообразие мира Фэнтези. Мне очень хотелось показать, что этот мир мог бы существовать в реальности. Идея создания RTS по тематике Фэнтези появилась у нас уже давно, как один из вариантов следующего проекта после «Казаков». Реально заняться им мы смогли только сейчас. Я думаю, у нас есть все, чтобы сделать эту игру успешной и интересной. Это и новый движок, позволяющий увидеть 3D-ландшафт на новом уровне, и весь опыт создания «Казаков» и ***American Conquest***, и новые идеи, как на уровне геймплея, так и в представлении графики игроку. Игровой мир огромен, в нем существуют шесть наций, определяющих то, что происходит с этим миром. Каждая нация – это не только набор юнитов и зданий, но и свой ландшафт, природа, окружающая среда, свой подмир, своя история и философия существования нации.
Как я уже говорил, Heroes of Annihilated Empires – это фэнтезийная RTS, где нам предстоит развивать одну из наций. Но что же это за мир Фэнтези, если в нем нет героев, артефактов, заклинаний, магии и нейтральных жителей? Тут-то мы и вводим RPG составляющую с мощным и интересным (по крайней мере, я надеюсь) сценарием. Эта та часть игры, где игроку дается возможность всесторонне развивать своего героя. Мы сознательно идем по пути смешения жанров, надеясь сделать игру интересной широкому кругу пользователей. Многотысячные баталии, разнообразные виды магии (например, глобальные, наподобие смерча смерти или магической волны), масш-

GSC Game World представляет: «Завоевание Америки» – масштабная RTS на тему колонизации Америки.









Биту в руки и вперед – на создание Heroes of Annihilated Empires.

табность, зрелищность спецэффектов, увлекательная история, множество квестов, таинственная атмосфера подземелья – это лишь малая часть особенностей нашего будущего проекта.

PC ИГРЫ: Интересно. Ждем с нетерпением. А прошел ли ты игры, которые сам рисовал?

Д.З.: В «Казаков» играли все, кто у нас работал, и я не исключение. Я думаю, этот факт был своего рода гарантией того, что проект получится очень интересным и успешным. Даже сейчас я позволяю себе потратить свободное время на выяснение отношений с родным братом посредством «Казаков». Приятно.

Что касается American Conquest то, скажу честно, – эта игра не столь интересна мне, хоть я и принимал активное участие в ее разработке. Мне кажется, там мы несколько перемудрили с геймплеем. Желание достичь реализма в игре не всегда приводит к успеху. Игровой процесс «Казаков» намного проще и понятней геймеру.

PC ИГРЫ: Каким ты видишь будущее игровой индустрии в России и СНГ?

Д.З.: С каждым годом у нас появляются все новые и новые команды молодых разработчиков, людей, в чьих глазах горит огонь, людей, стремящихся создать новые игры, сделать свой бизнес, удивить мир. Это способствует как росту уровня специалистов, работающих в игровой среде, так и заставляет нас делать проекты более оригинальными, интересными.

Игровой бизнес растет как в количественном, так и в качественном уровнях. Если лет пять-шесть назад ощущалась нехватка грамотных специалистов в области 3D-графики, и на работу брали всех, кто как-то владел инструментарием 3D-пакетов, то сейчас ситуация изменилась в лучшую сторону. Дизайнерами, моделлерами являются люди, имеющие непосредственное отношение к изобразительному искус-

ПОМЕЧТАЕМ

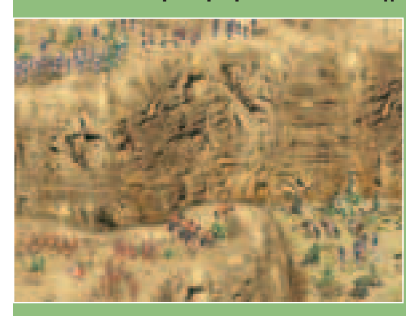


PC ИГРЫ: Давай представим, что дизайнер из тебя не вышел. Кем бы ты тогда стал?

Д.З.: Один из ВУЗов, который я закончил, это КПИ (Киевский политехнический институт, факультет аэрокосмических систем). Я всегда увлекался техникой, особенно военной авиацией и морским флотом. Во времена Советского Союза предполагал, что буду заниматься именно военной техникой. Но события развивались по иному сценарию. Сейчас я делаю игры и не о чем не жалею.

ИМЯ	Зенин Дмитрий Александрович
ДАТА РОЖДЕНИЯ	10 июня 1972
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ	г. Киев, Украина
ОБРАЗОВАНИЕ	Киевский политехнический институт, Институт культуры.
В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ	Разработка дизайна игр
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА	Armies of Exigo (demo)
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ	Фаренгейт 9/11
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА	«Ремонт своими руками»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА	Слушает радио
ОБЫЧНО ОДЕТ	Джинсы
НИКОГДА НЕ НОСИТ	Костюм и галстук
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ	Свободу
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ	Ложь

American Conquest разрабатывалась на движке первых «Казаков»







→ МУЗЫКАНТ



PC ИГРЫ: Какая музыка тебе нравится?
Д.З.: Времена, когда я увлекался музыкой, собирал альбомы понравившихся мне групп и исполнителей, уже прошли. Если во время работы в моих наушниках что-то булькает в стиле Lounge, меня вполне устраивает. С удовольствием могу пойти на выступление «Аукциона» или «ВВ».



GSC делает отличные стратегии и неплохо играет в боулинг.

ству, архитектуре. К работе над сценарием все чаще привлекаются писатели. В игровых фирмах все больше внимания уделяется поиску грамотных геймдизайнеров. А вот действительно большой проблемой на сегодняшний день является неразумное управление командой разработчиков. Ощущается нехватка квалифицированных менеджеров, управленцев. В большинстве случаев разработка проекта напоминает какое-то хаотичное движение, которое никак не может привести к успешному финалу.
А вообще я считаю, что все впереди, что разработка игр в России и СНГ станет крупным налаженным бизнесом с грамотными моделями управления персоналом, планирования и прогнозирования.

PC ИГРЫ: Дизайнер – профессия, несомненно, творческая. Где ты черпаешь вдохновение?
Д.З.: В общем-то, как и все. Поездки в интересные места, активный отдых. Побывал, например, в горах Крыма в мае или в сентябре – и оказался в мире друидов. Поехал на снежные склоны Карпат – и я в стране снежных магов. Образно конечно, но действительно помогает.

PC ИГРЫ: Как относишься к своей работе?
Д.З.: Хорошо. Это то, что мне нравится, то, что я умею делать. Надеюсь, мне удастся сделать еще хотя бы парочку хитовых проектов. Возможно, в будущем найду другую область для применения своих знаний. Нельзя все время стоять на одном месте, надо двигаться вперед.

PC ИГРЫ: Где и как ты проводишь свободное время?
Д.З.: Ввиду того, что свободного времени у меня не много, ответ будет достаточно коротким. У меня семья, растет дочь. Ей три года. Это и есть мое свободное и приятное времяпрепровождение. Еще очень люблю горные лыжи. В этом году вот удалось и жену подсадить на это дело. В следующем году хочу приобщить к этому и дочь. Надеюсь, она будет довольна.

PC ИГРЫ: Как считаешь, вредные привычки у тебя есть?
Д.З.: Я думаю, они есть у всех.

PC ИГРЫ: Может, любишь побаловаться чем-нибудь крепеньким? Что из спиртных напитков предпочитаешь?
Д.З.: Из очень крепких – коньяк. Можно, конечно, говорить о великолепии французских коньяков, но на территории Молдовы, возле границы с Украиной, есть небольшой и очень красивый город Тирасполь. Там производят отличные коньяки. Обсудить свои проблемы или просто поговорить с друзьями за бутылочкой этого напитка очень приятно. Знал бы, что спросите об этом, предложил бы продегустировать, но на рабочем месте не держим, уж извините.

PC ИГРЫ: В чем, по-твоему, залог успеха?
Д.З.: В интересных идеях, которые не дают вам покоя. Должен быть некий огонь, фанатичная преданность делу, вера в успех и реальная оценка происходящего. Ну и еще, конечно, удача. Нельзя упускать свой шанс.

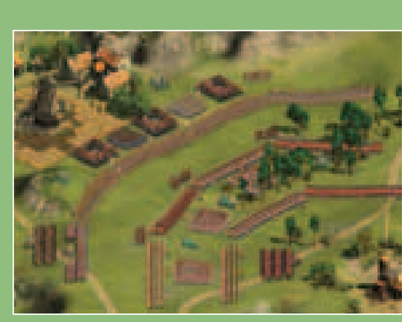
PC ИГРЫ: Что бы ты хотел напоследок пожелать нашим читателям?
Д.З.: Что касается игр, то, конечно, хотел бы пожелать появления новых, действительно интересных и захватывающих проектов. Но нельзя ограничиваться только играми. Больше путешествуйте. Наш мир красив и прекрасен. Удачи и радости в жизни.

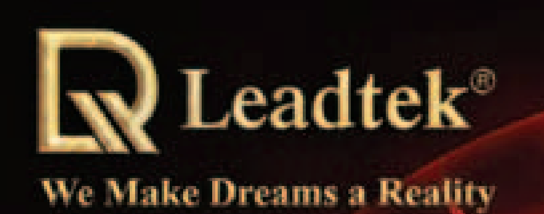


GSC Game World представляет: «Казаки II: Наполеоновские войны». Релиз намечен на 2005 год.











WinFast® A400 Series









Экипировка победителя

Получи наилучший опыт игры!

Система охлаждения Air-Surrounding компании Leadtek (2Dmode < 30db)
Суперскалярный 16-ти конвейерный ГПУ (3Dmode ≤ 33db)
Полная поддержка шейдеров Model 3.0
256-битная память GDDR3 - Обмен данными более 1ГГц DDR
64-битная плавающая точка текстур фильтрации и смешивания
Поддержка Dual DVI или Dual D-sub
В пакет ПО бесплатно включены две самые "горячие" игры









series

AGP8X



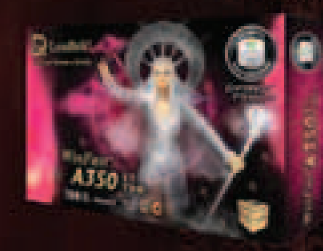
WinFast PX350

- Графический процессор NVIDIA GeForce PCX5900
- 128Мб высокоскоростной памяти DDR (256 бит)
- Поддерживает D-sub, DVI и ТВ-вывод
- Поддерживает Microsoft DirectX9.0 и OpenGL1.5



WinFast PX360

- Графический процессор NVIDIA GeForce PCX5750
- 128Мб высокоскоростной памяти DDR
- Поддерживает D-sub, DVI и ТВ-вывод
- Поддерживает Microsoft DirectX9.0 и OpenGL1.5



WinFast A350XT

- Графический процессор NVIDIA GeForce FX5900XT
- 128Мб памяти DDR
- Поддерживает D-sub, DVI и ТВ-вывод
- Поддерживает Microsoft DirectX9.0 и OpenGL1.5









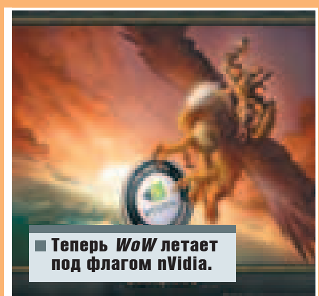
Текст: Иван Гусев



Fable – эксклюзив для «черного ящика».

Недолго просуществовала онлайновая монополия компьютерных игр. ***Fable***, первая онлайновая ролевая игра для ***Xbox***, штурмует вершины рейтингов продаж. Творение ***Питера Молино*** (Peter Molyneux) и его верных соратников из **Big Blue Box** только за первую неделю продаж в Северной Америке разошлась тиражом около 400 000 штук и принесла 18 700 000 долларов чистой прибыли. Аналитики называют Fable «лучшим Xbox-дебютом всех времен». Пока игра является эксклюзивной разработкой для «черного ящика», но ходят слухи о скором портировании на PC.





Теперь *WoW* летает под флагом nVidia.

Компания **nVidia** по-прежнему горит желанием показать геймерам, как и во что надо играть. В рамках программы «**The Way It's Meant to Be Played!**» nVidia предложила компании **Blizzard Entertainment** неплохие деньги на оптимизацию сверхожидаемой ролевой онлайновой игры ***World of WarCraft*** под видеокарты с GeForce-чипсетами. В этой же программе участвуют ***Unreal Tournament 2004*** и ***Far Cry***. Соглашение было подписано. По такому радостному поводу Blizzard решила раздать еще тысячу аккаунтов для закрытого тестирования World of WarCraft. Российских геймеров просили не беспокоиться – в лотерее участвуют только жители США и Канады.

«ЭНТЕРПРАЙЗ» ЛЕТИТ В ОНЛАЙН

Поскольку рост рынка онлайновых игр очевиден для всех бизнес-воротил, а финансовые прибыли от сетевых развлечений в ближайшие несколько лет обещают вырасти в разы, неудивительно, что анонсы новых MMORPG делаются почти еженедельно. Формула успеха работает вдвойне лучше, если разработчики берутся раскрученную игровую вселенную. Поэтому ни для кого не стал сюрпризом анонс онлайновой ролевой игры по ***Star Trek***. Компания **Perpetual Entertainment, Inc.** приобрела эксклюзивные права на разработку и издание ***Star Trek Online*** (рабочее название) у корпорации **Viacom Consumer Products**. Согласно условиям договора, разработчик сможет использовать любых персонажей и любые сюжетные линии из всех кино- и телепроектов по Star Trek, а их насчитывается несколько десятков. Действие игры развернется в XXIV веке от Рождества Христова и будет включать в себя как наземные, так и космические миссии. Новые планеты и космические базы будут добавляться специальными аддонами.



Star Trek появился на телевидении в сентябре 1966 года.



Все началось с полета «Энтерпрайз».



Elite Force II – одна из немногих хороших игр по мотивам Star Trek.

В команде Perpetual Entertainment, Inc., созданной два с половиной года назад, собрались ветераны индустрии, много лет проработавшие на благо компании **Electronic Arts** и решившие заняться собственным проектом. Ребята уверяют, что не подведут, и просят доверяться их опыту и любви к вселенной Star Trek. Пока разработка находится в ранней стадии планирования и дизайнерских потугов. Выход Star Trek Online намечен на начало 2007 года, как раз к 40-летнему юбилею вселенной и первого полета космического корабля «Энтерпрайз». Незадолго до релиза разработчики обещают устроить открытое бета-тестирование игры.

THE MATRIX ONLINE ТОРМОЗИТ



Джейсон Холл: «Матрица поимела меня! Нет, правда».

The *Matrix Online* расскажет, как сложилась жизнь Морфеуса после революции.

Многострадальная онлайновая ролевая игра ***The Matrix Online*** никак не может добраться до релиза. Свидание с миром Матрицы было назначено на ноябрь, однако теперь релиз MMORPG перенесен на 18 января 2005 года. Это означает, что рождественский покупательский бум (а также сверхвысокая конкуренция между хитовыми проектами) никак не коснется детища **Monolith Productions**.

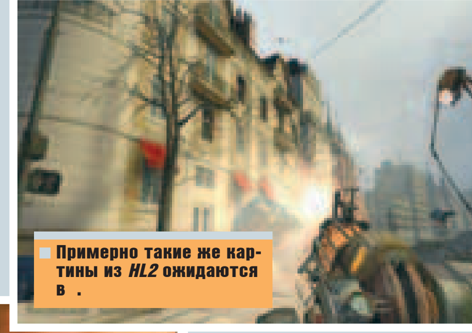
Глава игрового подразделения компании **Warner Bros.**, **Джейсон Холл** (Jason Hall) так объяснил причину задержки выхода игры:

*– The Matrix Online – это полноценное продолжение кинотрилогии. В день релиза история «Матрицы» продолжится, и все узнают, что произошло дальше в жизни Морфеуса. Поэтому мы хотим, чтобы **The Matrix Online** вышла одновременно во всем мире. Мы не хотим заставлять европейских геймеров ждать полгода ответа на интересующие их вопросы о Матрице.*

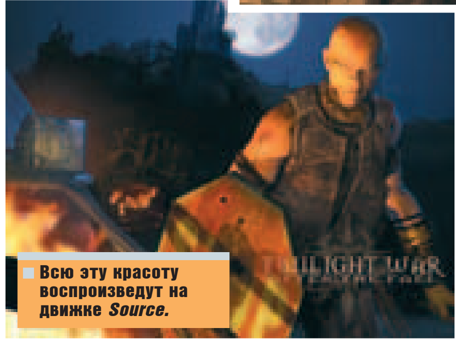
С 18 ноября начнут принимать предзаказы на игру. Те, кто поторопится ее купить, получат немедленный доступ к закрытой бете и смогут попробовать The Matrix Online на вкус.

ЛУЧШИЙ ВЫБОР ДЛЯ ТОЛСТОГО КОШЕЛЬКА

Башковитые ребята из компании **Smiling Gator Productions**, недавно анонсировавшие онлайновую постапокалиптическую игру ***Twilight War: After the Fall***, чрезвычайно амбициозны. Мало того, что жанр своей игры они определили громким и доселе неслыханным словечком XORG – Extreme Online Roleplaying Game, так еще и в качестве технологической баз для Twilight War избрали краснознаменный движок *Source*. Договор с **Valve**, создателям ***Half-Life 2***, уже заключен, и обе стороны довольно потирают ладони. В Smiling Gator уверяют, что никакой другой движок, кроме мощного *Source* от Half-Life 2, не соответствовал нужным требованиям к детализации героев Twilight War и физике создаваемого мира.


Примерно такие же картины из *HL2* ожидаются в .

Дружелюбные мутанты Twilight War ждут геймеров в гости.



Всю эту красоту воспроизведут на движке *Source*.

– Движок Source сочетает в себе лучшую физику, боевую систему и продвинутый искусственный интеллект – как раз то, что мы искали для своей игры, – заявил **Кингсли Монтгомери** (Kingsley Montgomery), вице-президент департамента разработок Smiling Gator.
– Мы опробовали несколько движков и остановились на шедевре от Valve.
Smiling Gator стал третьей компанией, после **Troika Games** и **Arkane Studios**, купившей лицензию на использование Source. Если твоему доморощенному проекту тоже нужна крепкая технологическая база, загляни сюда – http://www.valvesoftware.com/sourcelicense/. Денег на покупку лицензии все равно не хватит, но хоть погрезишь всласть.

ТАБУ НА TABULA RASA

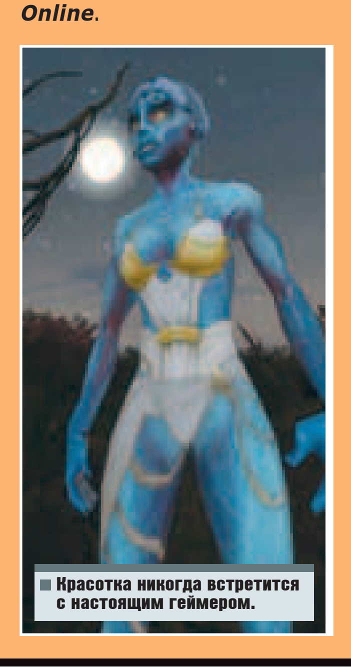

Гэрриот просит геймеров запастись терпением.

Ричард "Lord British" Гэрриот (Richard Garriott) в очередной раз «обрадовал» новостью о задержке релиза его онлайновой ролевой игры ***Tabula Rasa***. Предполагалось, что игра поступит в магазины зимой 2004 года, однако все как-то не выходит. На официальном сайте Tabula Rasa (http://www.playtb.com) Гэрриот объявил, что ему и компании **Destination Games**, ведущей разработку, потребуется еще несколько месяцев на шлифовку игры.
– Tabula Rasa выйдет только тогда, когда будет действительно готова, – заявил он, объясняя задержку тем, что разработчикам потребовалось внести в контент игры несколько важных изменений, улучшающих геймплей и делающих его более интересным. Есть и более объективные, чем типичное для подобных случаев «бла-бла-бла», причины переноса даты релиза: в июле команду разработчиков покинули сразу несколько ведущих творцов – дизайнер **Кэрли Стэлин** (Carly Staehlin), программист **Билл Рэндолф** (Bill Randolph) и художник **Скотт Джонс** (Scott Jones). После их ухода Гэрриот назначил себя главным дизайнером. Повод для разногласий так и остался неизвестным, но, поговаривают, парни покинули команду, так как были не согласны с планируемыми «важными улучшениями» и изменениями в концепции Tabula Rasa.
Новая ориентировочная дата релиза – март 2005 года. Скептики же прогнозируют выход Tabula Rasa только в середине следующего года.


В *Tabula Rasa* все Иванушки встретят своих Царевен-лягушек.


Dragon Empires зарубили.

Британский издатель **Codemasters**, недавно с помпой отметивший свой 18-й день рождения, сделала себе подарок на совершеннолетие – закрыла проект ***Dragon Empires***. Глобальная онлайновая ролевая игра была анонсирована в сентябре 2001 года и с той поры прошла огонь, воду и медные трубы. Дата выхода этого небезынтересного проекта с умной клановой системой, возможностью захвата городов и созданием любых вещей дважды откладывалась – в апреле 2002 года и январе 2004-го. Dragon Empires дотянула даже до тестирования, но разработчики столкнулись с серьезной проблемой в сетевом коде, и издатель решил лучше убить игру, чем пойти на новые траты. Часть команды разработчиков была уволена, остальных же отправили на исправительные работы над другими играми Codemasters.
В нынешнем году это уже пятый зарубленный онлайновый проект. Чуть раньше была прекращена разработка ***Mythica, Ultima X: Odyssey, True Fantasy Live Online*** и ***Warhammer Online***.


Красотка никогда встретится с настоящим геймером.

«В приличном обществе о ***The Sims*** не говорят. Настоящие геймеры играют в ***Doom 3***, или в ***Unreal Tournament 2004***, или в ***Far Cry***. А The Sims – это баловство, несуразица какая-то, для девчонок и домохозяек...» – так или почти так думал Семен Семенович Горбунков, бороздя просторы рунета. Но вот незадача – на каждый сайт, посвященный «серьезной» игре, попадалось пять сайтов в желто-голубой раскраске с логотипом The Sims. Расстроился Семен Семеныч, сходил в аптеку, купил ***The Sims 2*** и стал жить-поживать, да добра наживать.
Хотим мы этого или нет, но на сегодняшний день самой популярной компьютерной игрой является The Sims. И хотя миром уже правит вторая часть игры, **«РС ИГРЫ»** предлагает пробежаться по самым популярным страничкам, посвященным оригиналу.

текст: Иван "Nemezido" Гусев

ГЕИ, САДИСТЫ И СИМЫ

Любите ли вы издеваться над маленькими человечками

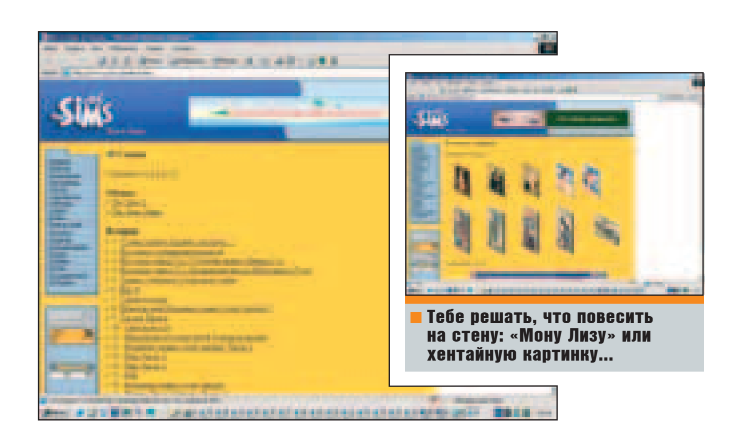


ОЧЕНЬ СИНЯЯ БОРОДА

http://s-i-m-s.nm.ru/

Сайт носит гордый подзаголовок: «Все о Симс». Изучаем, проверяем... Да, действительно, сайт полезный. Каждый симс-маньяк найдет здесь множество скинов и объектов, как официальных – от создателей игры, компании **Maxis**, так и неофициальных. А еще есть раздел с историями, основанными на реальных событиях. Чего стоит только байка «Синяя борода», трогательно начинающаяся: «Меня зовут Александра Джой. Мне 21 год. Я живу в СимСити на седьмой улице. У меня небольшой, но уютный дом. Работаю я частным детективом. Мне нравится моя жизнь, но в ней не хватает любимого мужчины. А он мне очень нужен...»
Весь прикол в том, что автора истории зовут Сергей Русанов. Вот, что с людьми треклятая ***The Sims*** делает!

Дизайн: 4
Полезность: 5
Оценка: 5



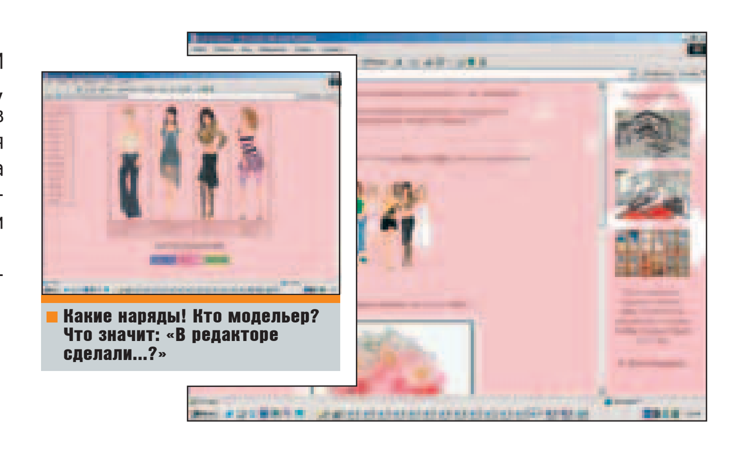
Тебе решать, что повесить на стену: «Мону Лизу» или хентайную картинку...

РОМЕО И ДЖУЛЬЕТТА

http://www.gameisland.ru/rus/main.html

Откровенно девчачий сайт. Девчачесть проявляется во всем, начиная с оформления и заканчивая подбором содержания. Плохо ли это? Вовсе нет. Милые дамы своими руками создают такие роскошные наряды для симов, что Гуччи рыдает, а Дольче на пару с Габбаной его утешают. Есть конкурсы для посетителей, куча скинов и объектов, а также уголок садиста, где делятся трагичными историями: «Сидят мои симы у себя дома у телика и страстно обнимаются. И тут БАЦ! Одного сима клинит, когда второй находится у него в объятьях. Ну, я, как приличная гражданка, ждать стала, думала глюк пройдет сам! Примерно через 12 часов симского времени гость моего сима умер».
А вы говорите, забавная безделица...

Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4



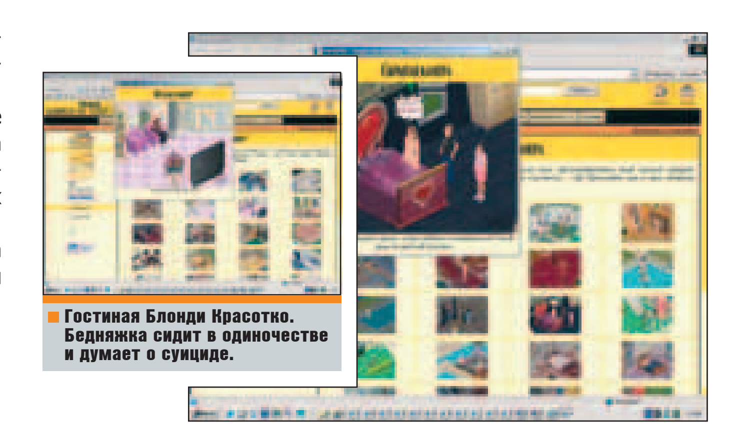
Какие наряды! Кто модельер? Что значит: «В редакторе сделали...?»

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

http://mysims.narod.ru/

Автор этой странички задается вопросом: «Трудно ли быть Богом?». Сложно, но можно. И на собственном опыте показывает, как надо играть. Знаешь ли ты, что, если в доме проживает больше двух человек, то стоит выстроить, по меньшей мере, два туалета и душевых? А следующий совет вполне пригодится в реальной жизни: «Не забывай раз в три дня заглядывать в почтовый ящик – необходимо оплачивать счета за коммунальные услуги, иначе налоговая служба заберет у тебя что-нибудь ценное».
Также на сайте есть забавные скриншоты. Отец семейства прячется под одеялом, его любовница стоит рядом, а на них уставились дети. Подпись: «Нужно запирать двери, когда любовью занимаешься! Такой удар по детской психике...»

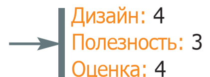

Дизайн: 3
Полезность: 4
Оценка: 4


Гостиная Блонди Красотко. Бедняжка сидит в одиночестве и думает о суициде.

НЕ ДЛЯ ВСЕХ

http://gaysims.by.ru/

Ну, о-о-очень любопытный сайт. Создатель сразу предупреждает, что страничка содержит околоэротические материалы и не рекомендована для просмотра лицам младше 18 лет. Ну да ладно, мы только одним глазком.
Дальше интереснее – автор сайта извиняется перед посетителями: «Отныне на этом сайте больше не будет никаких намеков на гей-симов, так как со временем стало понятно, что сайт посещают в основном нормальные парни и девчонки с целью скачать некоторые интересные вещички. Но сайт, как всегда, будет ориентироваться на предметы с намеком на ЭТО».
Действительно, предметы любопытные. К примеру, здесь можно раздобыть душ, в котором сим будет не мыться, а – прости, Господи – онанировать.


Дизайн: 4
Полезность: 3
Оценка: 4

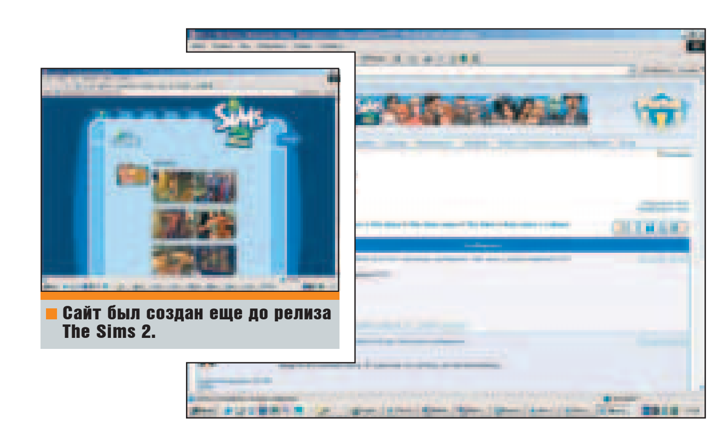

Хочешь жить в таком домике? Лично мы – пас!

КАК СНЯТЬ С СОБАКИ ОШЕЙНИК?

http://thesims2.bestof.ru/

В завершение, предлагаем твоему вниманию свеженький сайт, посвященный ***The Sims 2***. Ничего сверхлюбопытного здесь пока нет. Впрочем, оно и понятно – сама игра вышла сравнительно недавно, и симс-маньяки пока только осваивают новый мир. Из плюсов сайта нужно отметить форум. Обсуждений немного, но все по делу.
Также ведутся животрепещущие дискуссии на темы: «Что делать, если уборщица – лентяйка», «Любите ли вы издеваться над симами», «Какие дома предпочитаете?» и даже «Как снять с собаки ошейник». Последнее делается просто – циркулярной пилой отрезается голова собаки, снимается ошейник, а голова приклеивается обратно. Шутка. Очень черная шутка. Не делай такого со своими симами. Они тоже люди, только маленькие.

Дизайн: 4
Полезность: 2
Оценка: 3


Сайт был создан еще до релиза The Sims 2.

Приятное отличие флэш-игр от «настоящих», больших игр, в том, что флэшки не требуют от тебя многого. Им не надо, чтобы ты проводил с ними дни и ночи напролет. Все, как в известном анекдоте о том, почему пиво лучше женщин. Суди сам: флэшка не обидится, если ты предпочтешь ей другую флэшку, и флэшка не станет упрекать тебя, если ты бросишь ее после того, как разок попользовался. Они вообще очень дружелюбные, эти флэшки.
Ко всему прочему, флэш-игры развивают твою логику. Не веришь? Тогда ознакомься с интеллектуальной пятеркой игр от любимого журнала.

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

РАЗМИНКА ДЛЯ УМА

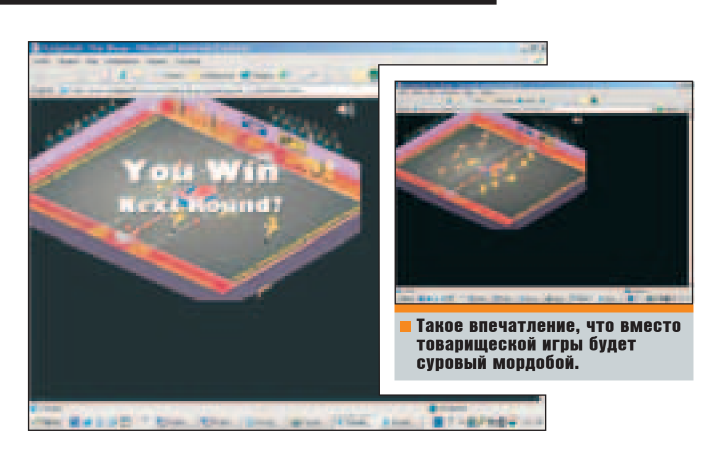
Играем и умнеем... Или, по крайней мере, делаем вид, что умнеем

DODGEBALL: THE SHOW

http://www.dodgeballmovie.com/site/popups/games/game_3_show/show.html

Возможно, слово «доджбол» покажется незнакомым, но, на самом деле, ты отлично знаешь эту игру. Помнишь, во втором классе физрук Максим Петрович делил вас на две группы, разводил по разные стороны зала, вываливал мешок мячей между командами и заставлял пулять ими друг в друга. Если в тебя попали, выбываешь из игры. Наверное, ты, как и мы, ненавидел эту забаву, ведь драгоценное время урока физкультуры можно было потратить на футбол...
Игра ***Dodgeball*** сделана по мотивам одноименного голливудского фильма, известного в отечественном прокате под названием «Вышибалы». Впрочем, не в этом суть. А в чем? Да ни в чем! Хватай мячик и пуляй, что есть сил. Благо, флэш-игра сделана на совесть. Даже турнирная лестница есть.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



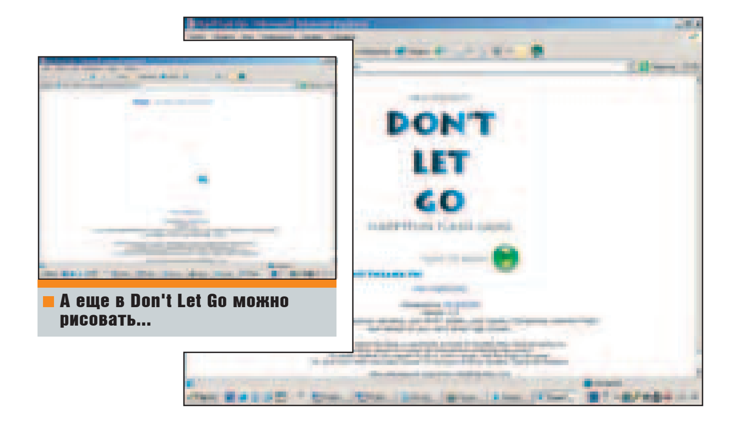
Такое впечатление, что вместо товарищеской игры будет суровый мордобой.

DON'T LET GO

http://devever.net/pegercer/akx/dlg/play.html

Игра обладает необъяснимым гипнотическим эффектом. ***Don't Let Go*** затягивает, как удав кролика. От игрока требуется немногое – наведи курсор мыши на яйцо, кликни и больше не отпускай клавишу мыши. Упустишь покатившееся яйцо, начинай сначала. Ты, наверное, ждешь какой-то интриги. Мол, продержись 100 секунд, а потом такое начнется! Нет, друг, ничего не начнется. Однако Don't Let Go не так проста, как кажется. Околдованный, ты не просто не захочешь упускать треклятое яйцо, ты почувствуешь, что уберечь его – твой священный долг.
Загляни потом в Highscore. Посмотри, сколько времени проводят за Don't Let Go настоящие маньяки.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



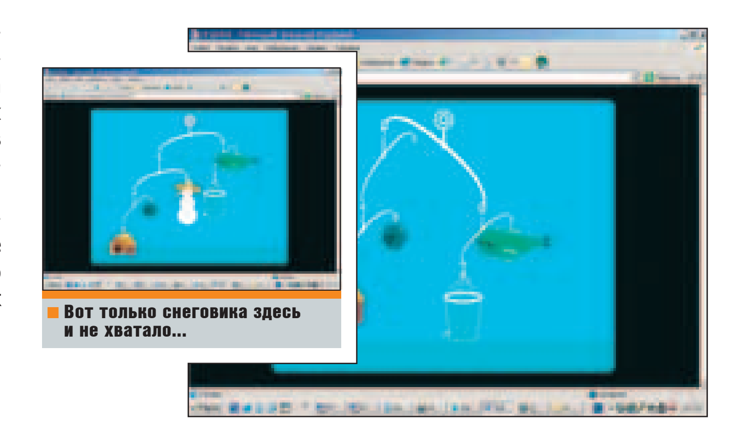
А еще в Don't Let Go можно рисовать...

LEVERS

http://www.vectorpark.com/levers.html

Еще одна полумедитативная-полутерапевтическая игра, в которую можно играть дни и ночи напролет. Если в ***Don't Let Go*** нельзя упускать яйцо, то в ***Levers*** твоя задача – удерживать равновесие. Казалось бы, что может быть проще? Но, с небес по непонятным метеорологам (и не только им) причинам сыпется всякий хлам: вешалки, шары для боулинга, ведра с водой (воду, кстати говоря, можно выливать), игрушечные кораблики... Ты же их подбираешь и аккуратно развешиваешь, стараясь, чтобы одна чаша очень чувствительных весов не перевесила другую (в противном случае, новые вещи падать просто не будут). Уверяю, придется сильно подумать над тем, куда же пристроить скворечник... Но помни, выход есть всегда, так что больше эксперементируй.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



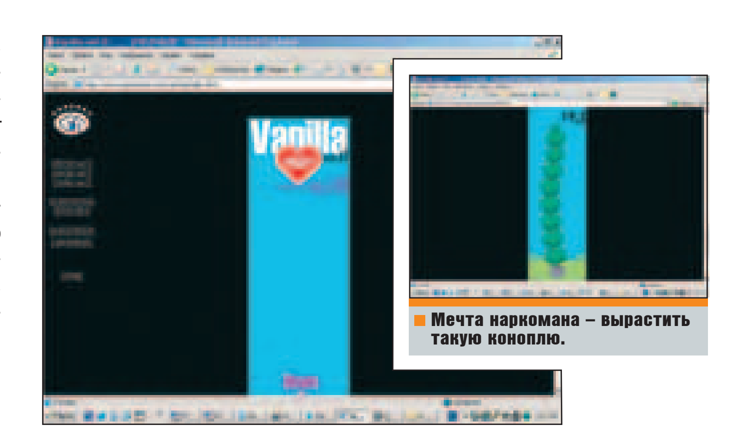
Вот только снеговика здесь и не хватало...

VANILLA

http://www.eyezmaze.com/vanilla/index.html

Не устал еще от логических забав? Если нет, тогда попробуй на вкус еще одну, со вкусом ванили. Помнишь сказку о мальчике, который нашел зернышко, посадил его в горшочек, а за ночь деревце пробило крышу дома и неожиданно для всех вымахало до небес? Мальчик по деревцу взобрался высоко-высоко и попал в неведомую страну. Нечто подобное предлагают нам создатели ***Vanilla***. Ты должен вырастить дерево, и только от тебя зависит, насколько большим оно в итоге вымахает. Следи за стволом, ведь если деревце будет расти вкривь и вкось, оно сломается от изобилия крон. Да и вообще, кривое деревце – както не эстетично. Уголок юного натуралиста открыт круглосуточно и для всех. Дерзайте же, юные Мичурины. За вами будущее наших дворов.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



Мечта наркомана – вырастить такую коноплю.

CITY JUMPER

http://www.nationlocation.com/cityJumper.htm

Сигать через деревья высотой с многоэтажку могут не только в фильмах про восточные единоборства. В ***City Jumper*** ты будешь прыгать через мосты и высотные здания почище человека-паука, и при этом без помощи каскадеров, канатов и страховочных тросов. Объяснять правила игры нет смысла – и так все понятно. Бежишь и прыгаешь, прыгаешь и бежишь. Есть два вида прыжков: первый – низенький и короткий, второй – затяжной и долгий. Использование и первого и второго крайне необходимо.

Одна немаловажная для City Jumper деталь – облака здесь вполне осязаемы. Если зацепишь одно из них – все равно, что в стену врежешься. Так что поаккуратнее на небесах. Ты нам и на земле нужен.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



Человек-паук торопится на вечеринку к супермену.



КРОХОТНЫЙ ПЛЕЕР ОТ PANASONIC

Миниатюрный цифровой аудиоплеер выпустила компания **Panasonic**. Модель **SV-MP510V/MP500V** (имеются две версии, различающиеся объемом установленной памяти – 256 и 128 Mb) имеет размеры всего лишь 70x22x13,9 мм и весит 36 г. На нем размещен полноценный 4-строчный жидкокристаллический дисплей, умеющий отображать ID3-тэги на русском языке, а также время, прошедшее с начала композиции, уровень заряда, громкости и многое другое. Не лишен малыш и FM-тюнера, и цифрового диктофона: всего лишь простым нажатием кнопки можно записать мелодию, проигрываемую по радио, во внутреннюю память плеера. Цифровой диктофон обладает несколькими режимами записи: можно варьировать качество, что позволяет рационально расходовать доступную память. При воспроизведении же WMA и MP3-файлов используется технология *Digital Re-Master*, восстанавливающая данные высокочастотного диапазона, в результате чего звук получается более насыщенным и глубоким. Пользователю также доступен 5-режимный эквалайзер, оптимизированный под популярные стили музыки. Еще один режим позволяет самостоятельно задавать настройки звучания. Встроенных аккумуляторов хватает на 12 часов непрерывного воспроизведения, а заряжать плеер можно как от адаптера, так и через стандартный USB-порт. Розничная цена на 128-мегабайтную модель будет установлена в районе 135 долларов, а стоимость 256-мегабайтной – порядка 175 долларов США.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ МОНИТОР LG

Компания **LG** пополнила свою известную серию **FLATRON** новой моделью **L173SA**. Этот жидкокристаллический монитор однозначно нацелен на рынок домашних пользователей: он оптимально подходит для просмотра DVD фильмов, трехмерных игр (время отклика пикселя составляет всего 16 мс), и многого другого. Интересны реализованные в этой модели функции *PIP*, *ZOOM* и *SRS WOW*. Первая из них позволяет одновременно отображать на экране два отдельных процесса, аналог режима «картинка-в-картинке», что очень удобно в некоторых ситуациях. *ZOOM,* в свою очередь, увеличивает определенную часть изображения. Конечно, этого можно добиться, используя стандартные средства Windows, но не стоит забывать, что монитор предназначен не только для использования совместно с компьютером. Ну и, наконец, *SRS WOW* являет собой технологию трансформации трехмерного звука, с применением которой, даже при использовании штатных динамиков, его качество и объем значительно возрастают. Широкоформатный дисплей новинки обладает соотношением сторон 15:9, а разрешение составляет 1280x1024. Неудивительно, что столь технологичный дисплей выполнен в ультрасовременном стиле, где активно применяются такие элементы дизайна, как серебристая сетка, тонкая голубая фосфорецирующая подсветка и рубленые формы. Розничная же цена пока неизвестна, но ожидается, что она будет весьма интересна, по сравнению со стоимостью аналогичных моделей других производителей.

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ РОССИИ

Компания **Acorp**, известная своими доступными и надежными решениями, выпустила специально оптимизированные для российского рынка модемы. Всего было объявлено 4 модели: **Ext** – внешний аппаратный модем, **USB –** программный, с подключением посредством шины USB, **Prime** – внутренняя PCI-плата и **Soft** – полностью программный модем, самая доступная версия.

MSI ПОЛУЧАЕТ СЕРТИФИКАТ

Популярная среди продвинутых пользователей материнская плата **MSI 865PE Neo2-V** прошла жесткое тестирование в аттестационной организации **Saarland**, где она в течение нескольких недель содержалась в помещении с постоянной температурой 70°C, что, впрочем, никоим образом не сказалось на ее работоспособности. По итогам этого теста карта была награждена сертификатом **TUV**, свидетельствующим об отличном качестве и ресурсе продукта.



IPPON ОБНОВЛЯЕТ МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

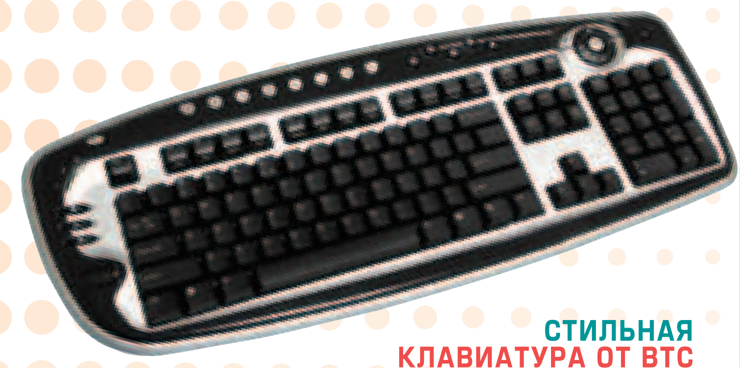
Модельный ряд источников бесперебойного питания **Ippon** пополнился новой моделью **Back Comfo Pro**, которую отличает стильный дизайн и две дополнительные евророзетки. Поставки в российские магазины уже начались.





ДАЕШЬ БОЛЬШЕ МЕГА!

Компания ***MSI*** выпустила еще одну новинку под своим фирменным лейблом ***MEGA – Player 518***. Это mp3–плеер на основе крохотного 1-дюймого жесткого диска емкостью от 1.5 до 4 Gb. Появиться в продаже новинка должна была еще в сентябре, но в России релиз может задержаться до конца осени.

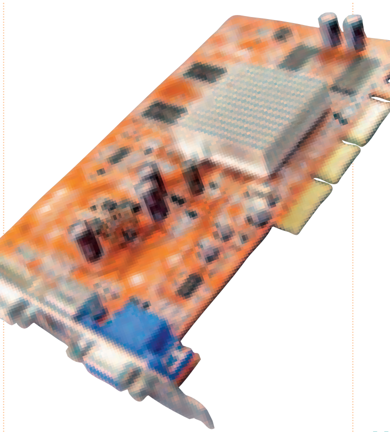


СТИЛЬНАЯ КЛАВИАТУРА ОТ BTC

Известная компания **BTC** представила необычную клавиатуру **8193 Deluxe**, обладающую 25 дополнительными клавишами со стильной фиолетовой подсветкой. Новинка уже в продаже.

INSPIRE ОБНОВЛЯЕТСЯ

Компания **Creative** обновила свою известную линейку акустических систем для PC – **Inspire**. Теперь она представлена четырьмя моделями: ***T3000*** – недорогое 2.1-решение, ***P5800*** – система с оптимальным соотношением цены и качества звучания, которая отлично подходит для просмотра фильмов на DVD, ***T5900*** – мощная акустика для продвинутых геймеров и, наконец, ***T7900*** – система стандарта 7.1, показывающая небывалый уровень реализма звука (и, разумеется, требующая наличия в компьютере аудиокарты формата 7.1).



НЕДОРОГИЕ RADEON ОТ ASUSTEK

Ведущий производитель видеоплат тайваньская компания-гигант **ASUSTeK** представила линейку недорогих графических адаптеров на основе чипа **ATI Radeon 9250**. Этот процессор был выпущен совсем недавно и представляет собой более доступный вариант популярного сегодня **Radeon 9200**. Что касается разницы в их производительности, то, скорее всего, если она и будет иметь место, то окажется не слишком критичной, и экономному пользователю выгоднее будет приобрести именно Radeon 9250, сохранив нелишние 7–10 долларов.

Что касается решений от ASUS, то новая линейка представлена двумя картами: **A9250** и **A9250 Gamer Edition**. Частота чипа этих решений составляет 240 MHz, а DDR I памяти – 400 MHz. Gamer Edition отличается от «простых» плат широким 128-битным доступом к памяти, что должно ощутимо влиять на итоговую производительность. Будут доступны как 128-мегабайтные A9250 GE, так и платы с 256 Mb на борту. Исходя из нашего опыта тестирования подобных моделей, мы рекомендуем для покупки именно Gamer Edition, но не обязательно 256-мегабайтную версию, так как столь большой объем видеопамяти сегодня не слишком востребован даже в продуктах Hi-End-класса, не говоря уже о бюджетных решениях. Что касается розничных цен, то можно предположить, что стоимость составит примерно 50 долларов – но это, повторимся, неофициальные данные.



НОВИНКИ ОСЕННЕГО СЕЗОНА ОТ HP

На прошедшей недавно в Москве презентации компания **HP** представила несколько интересных новинок, среди которых мониторы, ноутбуки и революционные по своему техническому оснащению карманные компьютеры.

Были анонсированы два ЖК-дисплея, **HP L1530** и **L1730**, с диагональю матрицы соответственно 15 и 17 дюймов. Судя по своим техническим характеристикам и относительно небольшой розничной цене, их вполне можно порекомендовать домашним пользователям как оптимальное решение для мультимедийных приложений и игр.

Помимо мониторов, были продемонстрированы новые КПК серии **iPAQ** - модели **hx4700**, **h6340** и **rz1710**. Сердцем hx4700 является 624 МГц процессор *Intel PXA270*, а объем встроенной памяти составляет 192 Мб. Сенсорный дисплей поддерживает VGA-разрешение 480x640, но самое интересное заключается в том, что впервые можно управлять мобильной Windows при помощи курсора, для позиционирования которого используется небольшой *touch-pad*, как на большинстве ноутбуков. Другая объявленная новинка, *iPAQ h6340*, – это первый коммуникатор от *HP*. Он оснащен производительным процессором *Texas Instruments OMAP 1510* и обладает весьма впечатляющими для своего класса техническими характеристиками. Что касается *rz1710*, то, по-видимому, это будущий лидер продаж – бюджетный КПК, цена которого составит ориентировочно 300 долларов.

ОБЗОР ГЕЙМПАДОВ

ОРУДИЕ НАСТОЯЩЕГО ГЕЙМЕРА

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Если ты считаешь себя настоящим геймером, увлекающимся чем-то более возвышенным, чем *Counter Strike*, то наверняка в списке твоих любимых игр есть немало таких, которые при использовании в качестве манипулятора стандартной «клавы» доставляют немало неудобств и заставляют по нескольку часов исторгать нецензурные выражения, пока руки не приноровятся к кривому управлению. Разработчики игр выпускают в свет все больше неуклюжих портов с приставок, абсолютно не адаптированных под нашу любимую раскладку WSAD. Именно поэтому нас так притягивают геймпады, джойстики, рули и прочие манипуляторы – волшебные устройства, предоставляющие нам все эти блага и готовые превратить процесс игры в сказку (ну или хотя бы сделать немного удобнее). Из этих манипуляторов наиболее универсальными являются именно геймпады, а так как цель нашего обзора – описание устройств, предназначенных для широкого применения, то речь пойдет именно о них. Для этого нам пришлось исследовать несколько моделей от наиболее известных производителей.

■ test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям АЛИОН (www.alion.ru, тел. (095) 727-18-18), БЮРОКРАТ (www.buro.ru, тел. (095) 745-55-11), САЛОН «ОСТРОВ ФОРМОЗА» (www.island-formoza.ru, тел. (095) 926-24-52)

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Со времен своего появления на свет геймпады почти не изменились – в принципе за все время существования к первоначальной концепции устройств добавилось два основных пункта: аналоговые мини-стики, облегчающие перемещение в 3D-пространстве, и функция *Force Feedback*, более известная в народе как «обратная отдача». Теперь из проводимых усовершенствований можно назвать, пожалуй, лишь дизайнерские изыски и увеличение количества программируемых кнопок. Итак, приступим к детальному анализу наших подопечных.

Logitech Dual Action Gamepad

Геймпад ***Dual Action*** от **Logitech**, видимо, сделан для тех, кто частенько поигрывает на **Playstation**. Иначе как объяснить то, что он практически полностью копирует дизайн устройств **Sony**? Миллионы игроков, воспитанные на приставке и уже привыкшие к проверенному временем дизайну ее геймпада, наверняка по достоинству оценят идею Logitech. Для полного сходства недостает только наличия обратной отдачи (к нашему большому сожалению).

В коробке кроме самого геймпада лежала целая пачка рекламных листовок, инструкция по установке и диск, где, помимо драйверов и фирменной утилиты *Logitech Profiler*, находилась куча бонусов, включая приличное количество небольших игр.

Speed Link Bullfrog Gamepad

При взгляде на этот геймпад в глаза бросается симпатичный дизайн корпуса. На нем располагаются десять программируемых кнопок (включая аналоговые джойстики – двенадцать), но при всей своей функциональности он сравнительно невелик. В наличии имеется функция обратной отдачи. Помимо обычных кнопок, в центре располагаются кнопки переключения аналогового и цифрового режимов, а также назначения и удаления функции *Auto Fire* (функция постоянного юзания одного действия, назначенного на нужную кнопку: например, непрерывная стрельба). Мини-стики отлично прорезинены, а цветовая гамма достаточно приятная для глаз.

В коробке также лежала инструкция на пяти языках (русского нет) и диск с драйверами – вполне стандартная комплектация для устройства такого рода.

Speed Link Hornet Force Pad Touch Edition

Еще одна модель от **Speed Link**, на этот раз упрощенная. Приставка Touch Edition означает, что покрытие корпуса выполнено из особого, нескользящего и очень приятного на ощупь материала (образец его даже приклеен снаружи к коробке с призывной надписью *«Touch Here!»*). Программируемых кнопок вместе с shift'ами у геймпада восемь, в центре располагается кнопка включения/выключения вибрации (очень хорошая идея; странно, что большинство производителей ей не следуют), а также кнопка *Turbo* – упрощенный аналог функции *Auto Fire* модели ***Bullfrog*** этого же производителя.

Как и старшая модель, геймпад не блещет особой комплектацией и поставляется вместе с инструкцией на пяти языках и диском с драйверами.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** Socket A 512 Kb FSB333 AMD Barton 2500+
- **Материнская плата:** Epox 8RDA3I <nForce2> Socket A
- **Винчестеры:** 80 Gb 7200 rpm Seagate Barracuda ATA 100; 40 Gb 7200 rpm Seagate Barracuda ATA 100
- **Память:** DIMM Hynix DDR400 PC3200 512 Mb
- **Видеокарта:** Sapphire Radeon 9600 XT 128 Mb
- **Приводы:** DVD-ROM ASUS E616P1, CR-RW NEC 9200A, FDD
- **Корпус:** ColorsIt ATX-L8003 350W USB+Audio

Thrustmaster Firestorm Digital 3

Манипулятор от **Thrustmaster** позиционируется как дешевое устройство для начинающих игроков (мы бы сказали, для детей), поэтому наличием каких-либо серьезных функций он похвастаться не может. На корпусе, выполненном в черно-серой цветовой гамме, располагается две пары программируемых кнопок и еще две сзади – в качестве shift'ов, а также, собственно, крестовина. На этом возможности геймпада заканчиваются.
Вместе с устройством в комплекте идет инструкция по установке и бумажка с предупреждением о вреде игр. В ней описаны различные симптомы, заметив которые, ты обязан сразу же прекратить игру и бежать к доктору. Такая забота об игроках, безусловно, похвальна, особенно в свете количества несчастных случаев, произошедших в последнее время на почве видеоигр.

Thrustmaster Firestorm Dual Power 3

Это один из самых крупных манипуляторов в сегодняшнем тесте. В отличие от ***Firestorm Digital 3***, этот геймпад относится уже к более высокой ценовой категории, а значит, отличается большим удобством работы и функциональностью. Помимо крестовины он содержит десять кнопок (из них четыре основных и шесть вспомогательных, т.е. shift'ов) и два аналоговых мини-стика (также служащих кнопками). Для самых взыскательных присутствует *Force Feedback*.
Комплектация подобна модели Firestorm Digital 3 – с геймпадом в коробке лежат инструкция и бумажка с предупреждением. Кстати, подобно **Logitech**, компания имеет свою утилиту настройки *Thrustmapper*, но почему-то в комплект ее не кладет, а предлагает скачать со своего сайта.

Thrustmaster Firestorm Dual Analog 3

Геймпад этой модели по уровню функциональности находится между ***Firestorm Digital 3*** и ***Firestorm Dual Power 3*** . Фактически, это последний геймпад, у которого для понижения стоимости просто убрали *Force Feedback*. На какие-либо другие модификации тяжелая рука инженеров **Thrustmaster** не посягнула. Здесь мы видим все те же четыре кнопки, две пары shift'ов в передней части и одну пару в центральной части манипулятора для лучшего контроля над ситуацией. Больше, пожалуй, сказать о дизайне нечего.
Ну а в коробке мы обнаружили брошюру с инструкцией по установке и листок с описанием гарантийных условий. Так как функций отдачи у геймпада нет, то и драйвера за ненадобностью отсутствуют, что лишь упрощает установку.

Genius MaxFire G-12U

Компания **Genius** уже давно и прочно прописалась на российском рынке как производитель периферии на любой вкус, и, конечно, в ее ассортимент входят игровые манипуляторы. Попавшая к нам модель представляет собой небольшой, но довольно толстый геймпад черно-синей расцветки, не отличающийся особыми изысками. На основной панели располагается крестовина, аналоговые джойстики и семь серебристых кнопок, одна из которых отвечает за переключение режимов. Их, кстати, всего три – есть еще «автомобильный», о котором мы расскажем чуть позже. Под указательными пальцами находятся также четыре довольно крупных shift'а. Вибрация имеется!
Внутри коробки все более чем стандартно – диск с фирменными драйверами, инструкция, ну и сам манипулятор, конечно.

Genius MaxFire G-08XU

В модельном ряде **Genius** это одна из наиболее упрощенных моделей – для самых непривередливых пользователей. Геймпад сделан из гладкой черной пластмассы, по форме в точности копирует ***MaxFire G-12U***, но по функциональности ему до собрата далековато. Производитель отобрал у манипулятора аналоговое управление и поддержку *Force Feedback*, а количество программируемых кнопок вместе с shift'ами было урезано до восьми. Таким образом, мы получили еще одну модель «для самых маленьких».
Помимо инструкции на четырнадцати языках и самого геймпада, в коробке ничего найдено не было, что вполне понятно: драйверов, «зашитых» в **Windows**, такому устройству хватит с лихвой.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Чтобы получить полное представление о возможностях наших манипуляторов, мы установили несколько игр разных жанров с наиболее «приставочно-ориентированным» управлением: ***Tony Hawk's Pro Skater 4***, ***Silent Hill 4*** и ***Need for Speed: Underground***. Каждая из них задействует по максимуму имеющиеся органы управления и, естественно, поддерживает функцию обратной отдачи.

Надеемся, наше тестирование поможет тебе сделать правильный выбор и приобрести верного друга, готового вывести тебя из любой виртуальной передряги (если ты, конечно, еще этого не сделал).
Итак, «Выбор редакции» получает Thrustmaster Firestorm Dual Power 3, как один из наиболее удобных и функциональных геймпадов из виденных нами. «Лучшая покупка» присуждается Logitech Dual Action Gamepad. Не имея функции отдачи, он все же заслужил наше доверие отличным качеством исполнения и комфортом в использовании.



LOGITECH DUAL ACTION GAMEPAD



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Force-Feedback:	нет
Аналоговое управление:	есть
Количество программируемых кнопок:	12
Интерфейс:	USB

Цена – $30

Установка драйверов прошла абсолютно быстро и безболезненно – симпатичная программа инсталляции все сделала сама, задав пару простейших вопросов. Никакой дополнительный софт с диска мы ставить не стали, за ненадобностью такового, и приступили к испытаниям.
Первые впечатления: пластмасса гладкая и приятная на ощупь, но не скользкая. Джойстики аналогового управления прорезинены очень качественно и прекрасно отслеживают перемещение. Все органы управления расположены достаточно компактно, чтобы без усилий можно было моментально добраться практически до любого из них. Исключение составляют, правда, кнопки 9 и 10, выполняющие обычно функции Start и Select – они находятся немного высоковато и не так легко доступны. Хотя часто используемые функции на них практически никогда не вешаются, так что недостаток этот не существенный. Так как геймпад сделан по подобию приставочного, то и проблем в играх с управлением не возникло (дизайн обкатан годами!). Поэтому, если ты привык к своей Playstation и не мыслишь жизни без любимого геймпада, а отсутствие Force Feedback тебя не смущает, смело бери Logitech Dual Action – ты не разочаруешься.

SPEED-LINK BULLFROG GAMEPAD



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Force-Feedback:	есть
Аналоговое управление:	есть
Количество программируемых кнопок:	12
Интерфейс:	USB

Цена – $23

Вставив прилагаемый к устройству диск, мы обнаружили, что из доступного на нем места используется всего 1.3 Mb, которые занимает один единственный файл setup.exe. Скромно, не правда ли? Ни файлов помощи, ни DirectX производитель на диск положить не удосужился. Ну что ж, чем богаты – тем и рады. Файл установки быстро проинсталлировал необходимые драйвера, и в списке игровых устройств панели управления засветилась надпись Bullfrog Gamepad. На наш взгляд, конструкция геймпада будет неудобна для детских рук из-за его излишней «пузатости», даже взрослому человеку из-за неэргономичного дизайна держать его слегка дискомфортно. В играх устройство показало себя очень хорошо: отдача была достаточно ощутима, перемещение джойстиков четко отслеживалось. В ***Silent Hill 4***, правда, изредка наблюдалось затягивание эффекта вибрации на секунду-две. При игре в ***Tony Hawk's Pro Skater 4*** при выполнении сложных комбо проблем практически не возникает, при желании управление легко переключается с цифрового на аналоговое и обратно. В целом это хороший геймпад, и если тебя не смущает дизайн, на него стоит обратить внимание.

SPEED LINK HORNET FORCE PAD TOUCH EDITION



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Force-Feedback:	нет
Аналоговое управление:	нет
Количество программируемых кнопок:	10
Интерфейс:	USB

Цена – $17

Процесс установки Hornet'а абсолютно такой же, как и модели Bullfrog этого же производителя – на диске лежал все тот же setup.exe и ничего более. Ну, по крайней мере, все инсталлируется очень быстро и без вопросов.

Надо сказать, геймпад действительно оправдывает приставку Touch Edition – благодаря особому покрытию и удобной форме его не хочется выпускать из рук даже после окончания игры. А вот качество исполнения кнопок нам не понравилось – нажимаются они туго, с громким щелчком и постоянно вызывают ощущение залипания, поэтому в активных играх управлять действиями будет весьма неудобно. Их малое количество лишь усугубляет ситуацию – ведя себя сносно в аркадах, для игры в тот же *Silent Hill 4* *Speed-Link Hornet* практически не годится. Функция отдачи реализована отлично – эффект проявляется именно в нужные моменты, а уровень вибрации точно соответствует желаемому. Катания на виртуальном скейтборде и бешеная езда по ночному городу были бы незабываемы, если бы не ужасное качество кнопок. Поэтому мы не можем однозначно рекомендовать геймпад к покупке, выбор в этом деликатном деле остается за тобой.

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER 3





ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Force-Feedback:	есть
Аналоговое управление:	есть
Количество программируемых кнопок:	12
Интерфейс:	USB

Цена – $40

После подключения геймпад исправно выполнял свои функции, но почему-то ни в одной игре не хотела проявляться обратная отдача. Так оставлять это было нельзя, и мы полезли на сайт Thrustmaster'а, где быстро обнаружили файл чуть больше 1.5 Mb, являвшийся вроде бы драйвером нашего устройства. После его установки Force Feedback сразу же объявился.

Ощущения от использования *Firestorm Dual Power 3* очень хорошие – корпус сделан из качественного материала и очень удобно лежит в руках. Конструкция позволяет иметь доступ ко всем кнопкам мгновенно – средние пальцы ложатся на пару shift'ов снизу, а указательные лежат на двух парах сверху. Что не понравилось, так это непронумерованные, как и на *Firestorm Digital 3*, кнопки, гладкая поверхность аналоговых джойстиков, а также форма крестовины – она имеет в центре глубокую впадину, мешающую делать сложные обороты – палец в нее может попросту соскальзывать. В играх отдача была чуть мягче, чем у *Speed-Link Bullfrog*, но достаточно ощутима.

Этот геймпад можно смело рекомендовать всем – не считая мелких недочетов, он все равно является одним из лучших среди протестированных нами.

THRUSTMASTER FIRESTORM DIGITAL 3



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Force-Feedback:	нет
Аналоговое управление:	нет
Количество программируемых кнопок:	8
Интерфейс:	USB

Цена – $20

В инструкции процесс подключения описывался следующим образом – «просто воткнуть в USB-порт». Мы, естественно, так и поступили. После этого в **Windows XP** сразу же определилось и прописалось устройство «2 оси, 8 кнопок игровой планшет».
В руках геймпад лежит как влитой, к этому претензий нет. Вот с органами управления не все гладко: крестовина сидит в гнезде не упруго, что, естественно, будет мешать точно позиционировать свои действия. То, что кнопки никак не подписаны, немного смутило – первое время придется запоминать раскладку в каждой игре.
Если в ***Need For Speed*** геймпад сносно выполняет свои функции, то уже в ***Tony Hawk's Pro Skater 4*** играть становится слегка неудобно, а в ***Silent Hill 4*** и попросту невозможно без использования еще и клавиатуры – восьми кнопок явно недостаточно. Даже меню, обычно вешающееся на отдельную программируемую кнопку, выставить некуда (то есть, можно, конечно, назначить на один из Shift'ов, но это все-таки непривычно и немного неестественно). В общем, данный геймпад можно порекомендовать только любителям спортивных игр, где задействовано минимум кнопок, совсем начинающим геймерам и детям, увлекающимся простенькими аркадами.

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL ANALOG 3



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Force-Feedback:	нет
Аналоговое управление:	есть
Количество программируемых кнопок:	12
Интерфейс:	USB

Цена – $30

Геймпады без Force Feedback имеют одну хорошую черту – процесс их установки предельно прост и сводится к нескольким элементарным манипуляциям, т.к. не надо устанавливать драйвера. ***Thrustmaster Firestorm Dual Analog 3*** не стал исключением, и мы сравнительно быстро получили полностью рабочее устройство.
Как и ***Firestorm Dual Power 3***, манипулятор очень удобен в действии – он как будто создан под индивидуальные очертания рук. Все органы управления находятся в зоне покрытия обеих рук и могут быть использованы моментально, что очень полезно, особенно в файтингах и прочих сверхактивных играх. В силе остаются замечания по поводу «неправильной», по нашему мнению, крестовины, а так же ненумерованных кнопок, но, как уже говорилось, это мелочи, которые, в принципе, не должны сильно разочаровать тебя при использовании данного девайса.
В играх дизайн действительно себя оправдал – скейтбордом управлять было проще некуда, все сложнейшие комбо стали реальностью благодаря возможности моментально вызвать необходимый их элемент.
Thrustmaster Firestorm Dual Analog 3 – отличный геймпад, пусть и не щеголяющий наличием Force Feedback, зато предоставляющий максимум возможностей и комфорта за свою цену.

GENIUS MAXFIRE G-12U



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Force-Feedback:	есть
Аналоговое управление:	есть
Количество программируемых кнопок:	12
Интерфейс:	USB

Цена – $35

У этого геймпада, наверное, самый функциональный драйвер после **Logitech** – он позволяет регулировать все настройки вибрации, а также выполняет автоматическую калибровку. Устройство работает в трех режимах: аналоговый и цифровой (как у большинства геймпадов), а также третий – режим автомобиля, при котором за движение по горизонтали отвечает левый джойстик, а по вертикали – правый.

В руках геймпад сидит крепко и относительно удобно. Кнопки 9 и 10 расположены одинаково далеко от краев, поэтому быстро перескочить на них без последствий для игры достаточно трудно, в остальном же – все как обычно.

Отдача первоначально показалась нам излишне сильной – геймпад буквально рычал в руках даже в моменты, когда требовалась всего лишь легкая вибрация. Поиграв с настройками, мы получили более-менее приемлемый результат, но обнаружили другие проблемы. В ***Need For Speed: Underground***, например, отдача опаздывала и часто просто не срабатывала, в ***Silent Hill 4*** длилась дольше, чем надо – в общем, реализована она достаточно «криво».

Этот геймпад к покупке рекомендовать мы не станем – за его цену можно выбрать куда лучший девайс.

GENIUS MAXFIRE G-08XU



ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Force-Feedback:	нет
Аналоговое управление:	нет
Количество программируемых кнопок:	8
Интерфейс:	USB

Цена – $9

Инсталляция этого геймпада по логике вещей попросту не могла вызвать затруднений. Уже через несколько секунд после подключения к USB-порту мы получили готовое к работе устройство.

Все, что было сказано касательно удобства предыдущей модели, применимо и к этой: форма геймпада позволяет держать его в руках крепко и без дискомфорта. Хотя, сделай **Genius** выемки в основании для пальцев чуть глубже – было бы замечательно, пока же все-таки после долгой игры может появиться ощущение легкого неудобства.

При игре в ***Need For Speed: Underground*** геймпад порадовал необычайно четкой реакцией на нажатия крестовины, ***Tony Hawk's Pro Skater 4*** тоже не вызвал особых негативных ощущений (хотя управление при отсутствии аналоговых мини-стиков немного разочаровало), ну а ***Silent Hill 4*** традиционно выявил все недостатки геймпада этой категории: органов управления не хватало даже для полноценной игры героем, ни о каких дополнительных функциях и речи быть не могло. Наш вывод: геймпад можно порекомендовать только любителям простых аркад, спортивных и других игр, где необходимо не более пяти-шести кнопок.

ASUS AX800 XT Extreme vs. Sapphire Radeon X800 XT

БИТВА КАРТ НА PCI EXPRESS

текст: Окунев Дмитрий, Шамаев Дмитрий, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Наверняка нет такого геймера, который не мечтал бы о возможности играть в самые современные хиты, выкрутив все настройки качества до немыслимых пределов и при этом не вспоминая о главном побочном эффекте, мешающем полноценно насладиться виртуальной красотой – тормозах. А какому компоненту твоей системы больше всего достается во время жарких баталий в *Doom 3*, *Far Cry* и иже с ними? Правильно, видеокарте. Так уж вышло, что, наблюдая на мониторе не совсем играбельное слайд-шоу, мы сразу вспоминаем (в основном нецензурно) именно ее. Наиболее заслуженные производители чипсетов nVidia и ATI прекрасно знают о наших слабостях и тратят громадные деньги на разработку все более производительных карт. Данный обзор будет посвящен платам на базе одной из последних Hi-End-разработок инженеров канадской компании ATI – Radeon X800 XT. Выбор плат обусловлен еще одной немаловажной деталью – они используют не привычную нам шину AGP, а новую, более перспективную PCI Express. Итак, встречайте: ASUS AX800XT Extreme и Sapphire Radeon X800XT.

ЧТО ТАКОЕ PCI EXPRESS?

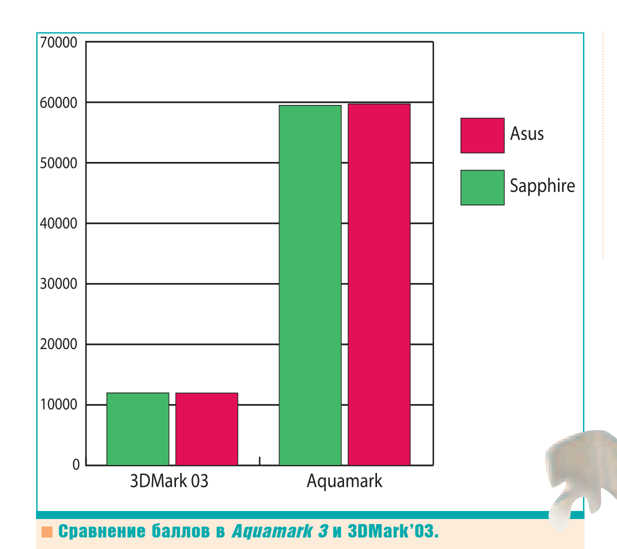
Если ты заглядывал внутрь системного блока, то наверняка видел, как подключена к материнской плате твоя звуковая, сетевая или какая-либо другая плата. На разъеме в основании устройства распаяно большое количество контактов, отвечающих за питание и передачу данных. Вот это и есть шина, в данном случае PCI. Как ты, наверное, знаешь, для подключения современных видеокарт используется совершенно другой разъем – AGP (Accelerated Graphics Port). Связано это с тем, что им давно уже не хватает хилой пропускной способности шины PCI. С момента своего появления AGP постоянно совершенствовалась (в основном, за счет увеличения скорости) и «доросла» до последней версии – AGP 8x, которая также может работать в режимах 4x, 2x и 1x. Но потребности видеокарт все растут, и к ним добавилась еще одна – питание. AGP уже не способна «прокормить» топовые продукты, вроде плат на базе **GeForce 6800 Ultra**, и производителям приходится делать дополнительный разъем питания, что, естественно, удобства не добавляет. Шина PCI Express исправляет этот недочет, предлагая увеличенную мощность питания (до 75 Вт), а также высокую скорость работы (на данный момент 16x), причем в обе стороны и одновременно. В то время как в AGP поток данных от видеокарты мог идти лишь на скорости 1x и строго последовательно. Другая важная особенность: помимо видеокарты, PCI Express может быть использована для подключения абсолютно любого оборудования, так же как и PCI (этот вариант шины называется PCI Express X1).

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕСОР**: INTEL PENTIUM 4 550 (3.4 GHZ PRESCOTT)
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА**: ASUS P5GD1 (I915P)
- **ПАМЯТЬ**: 4X256 MB KINGMAX DDR400
- **HDD**: MAXTOR 6YP080L0
- **КУЛЕР**: INTEL BOX
- **БП**: POWERMAN 420 ВТ
- **ДРАЙВЕРЫ**: CATALYST 4.9

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Распаковав коробку с картой ASUS, мы обнаруживаем очень недурственный комплект поставки. Из программного обеспечения помимо драйверов можно обнару-



Сравнение баллов в *Aquamark 3* и 3DMark'03.

жить игру ***Deus Ex: Invisible War***, а также плеер *AsusDVD XP*, *ASUS Medi@Show SE* и комплект из программ *Ulead Cool 3D SE* и *Ulead Photo Express SE*. Все это хранится в симпатичном фирменном оранжевом пластиковом CD-кейсе, что нельзя не отметить как плюс. Но самое главное – с видеокартой поставляется web-камера ASUS. Вот как надо завлекать потенциальных покупателей! Продукты компании всегда славились отличной комплектацией, и ASUS AX800XT Extreme лишь подтверждает это правило.

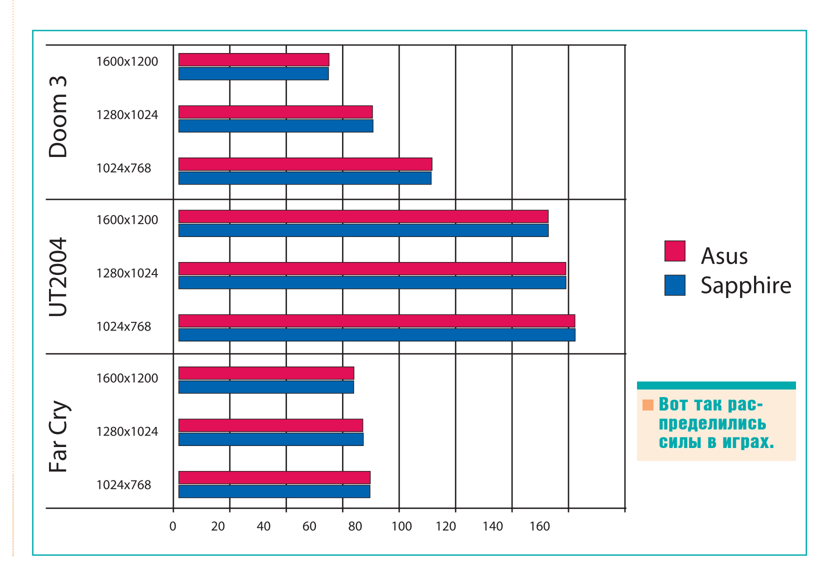
У Sapphire Radeon X800XT наблюдается картина попроще (с ASUS'ом по этой части соревноваться никто и не собирается), но тоже весьма неплохая. Среди прилагаемого обеспечения можно найти игры ***Prince Of Persia: Sands Of Time*** и ***Splinter Cell: Pandora Tomorrow*** (DVD-версия), а также плеер *CyberLink PowerDVD*, программу для создания своих DVD-фильмов *CyberLink PowerDirector* и диск с набором фирменного софта для разгона и настройки видеоплаты.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
ASUS AX800 XT EXTREME	SAPPHIRE RADEON X800 XT
Чипсет	
ATI Radeon X800 XT	ATI Radeon X800 XT
Память	
256 Mb	256 Mb
Интерфейс	
PCI Express 16x	PCI Express 16x
Охлаждение	
радиатор+вентилятор	радиатор+вентилятор
Частота ядра	
500 MHz	500 MHz
Частота памяти	
500 MHz	500 MHz
VIVO	
нет	есть
Поддержка API	
DirectX 9.0, OpenGL 1.5	DirectX 9.0, OpenGL 1.5

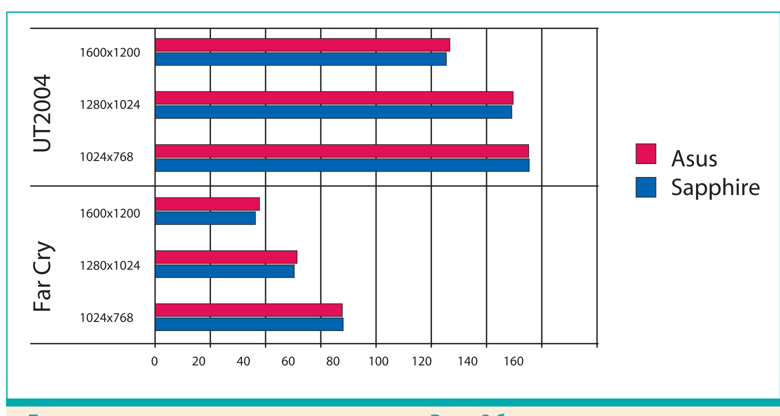
ВНЕШНИЙ ВИД

Дизайн обеих плат референтный, т.е. соответствует образцам от самой ATI. Это связано с тем, что разводка у плат на X800 XT очень сложная, и компания не дала производителям плат возможности вносить в нее значительные изменения. Даже установка своей системы охлаждения требует одобрения со стороны разработчиков чипсета. Кстати о ней – на карте от Sapphire установлена стандартная система охлаждения от ATI, а вот на ASUS AX800XT Extreme красуется оригинальная, гораздо более массивная и эффективная (в основном за счет увеличения количества ребер радиатора). Также привлекают внимание светодиоды, установленные в ее прозрачном корпусе, благодаря чему во время работы плата будет услаждать взор приятным синим светом (если, конечно, позволяет корпус).

На плате Sapphire расположен стандартный набор разъемов: DVI (для подключения цифрового монитора), S-Video (для TV-OUT) и обычный D-SUB, а для особо привередливых пользователей в наличии есть поддержка VIVO (ввода/вывода видеосигнала с внешних источников). Детище ASUS по этой части немного отличается: разъема для подключения аналогового монитора D-SUB нет вообще, его место занял еще один DVI, так что, если у тебя не LCD-монитор, при-



Вот так распределились силы в играх.



При включенных антиалиасинге и анизотропии Doom 3 было решено не тестировать, даже Hi-End карты не справятся с ним должным образом на таких настройках.

дется использовать DVI-to-D-SUB переходник. На платах расположены также дополнительные разъемы питания, без подключения которых система попросту не загрузится, выдав соответствующее сообщение.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

На данный момент в модельном ряде чипсетов ATI серии "X" X800XT является самым быстродействующим вариантом. Обе платы несут на себе 256 Mb высокопроизводительной памяти GDDR3 производства **Samsung**, работающей на частоте 500 MHz. В «тяжелых» играх с большим количеством текстур высокого разрешения удар принимает на себя именно память, ведь все это добро грузится прямиком в нее, и 256 Mb, надо сказать, – это не так уж много, как кажется. Doom 3, например, на настройках Ultra High легко захватит весь доступный ему объем. Частоты GPU также составляют 500 MHz. Что интересно, AGP-варианты рассматриваемых плат отличаются по этим характеристикам – память у них работает на частоте 560 MHz, частота GPU – 520 MHz. Конечно же, обеспечена полная поддержка DirectX 9, пиксельных и вершинных шейдеров версии 2.0 и прочих самых современных графических примочек.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для оценки видеокарт мы использовали мини-комплект из наиболее известных игр и тестовых пакетов. Вот имена этих героев: Doom 3, Far Cry, ***Unreal Tournament 2004***, 3DMark 2003 и Aquamark 3. Тестовые пакеты прогонялись на стандартных настройках, установленных разработчиками, в играх ставились максимальные настройки качества, и они тестировались в трех разрешениях. Затем для игр были установлены настройки полноэкранного сглаживания (antialiasing) на уровень 4x и анизотропной фильтрации на уровень 16x, и они снова были протестированы в трех разрешениях (кроме Doom 3, т.к. его такие настройки делают полностью неиграбельным).

РЕЗУЛЬТАТЫ

Как видно на графиках, разницы в производительности между двумя платами практически нет: в 3D Mark 2003 она составила всего лишь 20 баллов, а в играх – в среднем около 1 FPS, так что смело можно отнести ее к погрешности измерений. Это, в принципе, вполне логично, ведь платы не отличаются ни дизайном, ни рабочими частотами. Конечно, при разгоне они, скорее всего, показали бы себя по-разному, но это уже отдельная тема. В целом «подопытные» полностью оправдывают свое гордое имя и показывают отличную производительность даже при использовании «тяжелых» уровней антиалиасинга и анизотропии.

ВЫВОДЫ

Sapphire и ASUS выпустили отличные продукты, рассчитанные на самых искушенных пользователей. Свои прямые обязанности они выполняют абсолютно идентично, так что в выборе тебе придется руководствоваться личными предпочтениями (не стоит забывать, что плата Sapphire может похвастаться наличием VIVO, а ASUS прилагает web-камеру), ну и, конечно, ценой, которая традиционно на карту ASUS будет немного выше.



KOSS HQ1

НАУШНИКИ С ВИБРАЦИЕЙ



СПЕЦИФИКАЦИЯ

- частота: 20–20,000 Hz;
- питание от двух батареек AAA;
- звуки низких частот сопровождаются вибрацией;
- закрытое акустическое оформление обеспечивает глубокое звучание басов.

БЕЗ ТОРМОЗОВ!!!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ИГР НА РЕАЛЬНОМ ЖЕЛЕЗЕ

Текст: Дмитрий Окунев, test_lab

Так повелось, что производительность компьютеров, а также отдельно видеокарт, процессоров и прочих «железок» всегда измеряют в признанных тестах типа 3DMark, а также в не менее заслуженных играх: *Unreal Tournament, Doom 3, Far Cry* и.т.д. Но наверняка же тебе хотелось, прочитав обзор новой стратегии или квеста, хоть глазком взглянуть – как же они ведут себя вживую, каковы именно в твоей любимой игре те заветные FPS, ради увеличения которых мы идем на лишения, копя на очередной апгрейд? Теперь у тебя есть возможность узнать вкратце, что представляют собой рядовые, не «тестерские» игры, заботливо прогнанные на нашей тестовой системе.

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании USN Computers (www.usn.ru, тел. (095)775-8202)

ТЕСТОВАЯ СИСТЕМА

Для тестирования мы использовали системный блок от компании USN. Он собран на базе процессора ***AMD Athlon 64 2800+*** и имеет на борту 1 Gb RAM, видеокарту от компании **Sapphire** на чипсете *ATI Radeon X800 Pro* с 256 Mb памяти и жесткий диск **Seagate Barracuda** на 120 Gb со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Это полноценная Hi-End система, предназначенная для самых придирчивых к скорости и качеству геймеров. Процессор достаточно мощный, к тому же обладает неплохим разгонным потенциалом. Памяти точно хватит для долгой и напряженной игры без надоедливого свопа (ведь уже появились игры, которым как раз необходим минимум 1 Gb оперативки для нормальной работы на максимальных настройках – например, ***Doom 3***). Видеокарту на базе ATI Radeon X800 Pro можно оставить без комментариев – это выходец из высшей лиги графических решений, доступных на рынке на данный момент. Объема «харда» в 120 Gb вполне хватит для содержания среднестатистической музыкальной коллекции и беспроблемной установки игр, которые по количеству занимаемого места уже давно перевалили за 3 Gb. Если же увлечься видеомонтажом, то был бы полезен еще один такой жесткий диск, благо сейчас даже 200-гигабайтный монстр стоит не очень дорого.

Отдельно отметим пишущий DVD-привод от **Toshiba** и жемчужину комплектации – суперстильный корпус ***Thermaltake Tsunami***. Системный блок просто не хочется ставить под стол – он выглядит как полноценный элемент интерьера. Корпус окрашен в черный цвет, и всю площадь его левой стенки занимает окно, сквозь которое видно внутренности системного блока, освещаемые приятным синим светом от установленного там моддингового вентилятора. Он, кстати, помимо освещения, отводит теплый воздух наружу через заднюю стенку корпуса. Передняя панель защищена элегантной дверцей, которая также снабжена синими светодиодами. Завершает картину качественный 400-ваттный блок питания.

Для интереса мы протестировали системный блок на стандартных настройках в *3DMark 2003* и получили очень неплохой результат – 9752 балла.

ЧТО МЫ ИМЕЕМ?



Итак, к нам попали следующие игры: ***Silent Hill 4: The Room***, ***Warhammer 40000: Dawn War***, ***Chris Sawyer's Locomotion***, ***Darkfall: Lights Out*** и ***The Sims 2***.

Сразу отметим, что точных результатов измерений достигнуть практически невозможно, так как большинство игр (особенно не action-жанра) не имеют встроенных демок и средств тестирования, поэтому тестирование будет проводиться «по-живому» (естественно, если тесты будут иметься в наличии, мы их

ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Материнская плата:	Asus K8V
Процессор:	Athlon 64 2800+
Память:	2x512 Mb Kingston DDR400
Видеокарта:	Sapphire Radeon X800 Pro 256 Mb AGP
Жесткий диск:	Seagate Barracuda 120 Gb 7200 rpm
Оптический привод:	DVD±R/RW-CD-R/RW Toshiba SD-R5272
Корпус:	Thermaltake Tsunami Black 400 W

применим). Для этого мы будем использовать все доступные средства, основным из которых является программа ***Fraps***, позволяющая измерить средний FPS в любом месте игры игре за любой необходимый промежуток времени.
Тестирование проведем в разрешениях 1024x768 и 1280x1024. После этого в драйвере будут дополнительно включены популярные средства улучшения картинки – полноэкранное сглаживание (*antialiasing*) 4x и анизотропная фильтрация 16x, и с ними также будет проведен тест. Естественно, все возможные настройки качества (как на уровне драйверов, так и в играх) мы выставляем на максимально возможный уровень. Теперь приступим к делу.

Silent Hill 4: The Room

Даже без использования дополнительного софта что-то подсказывало нам, что FPS в знаменитом японском «ужастике» подозрительно низковат. Еще больше это бросалось в глаза в скриптовых роликах –


Silent Hill 4: The Room.

скорость там была явно еще ниже. Поставив игру под бдительный присмотр Fraps, мы увидели следующее: в игре максимальный FPS был искусственно ограничен разработчиками до 30 (это, в принципе, встречается довольно часто), но, что самое непонятное, в роликах на движке игры лимит был сокращен еще вдвое! 15 кадров в секунду – все, что способна выдать даже самая мощная конфигурация во время просмотра очередной жуткой сцены. Ниже этих пределов FPS даже при включении анизотропии и antialiasing'а не опускался вообще, так что можно полагать, что запас есть и, скорее всего, немаленький. Нам не совсем понятен такой ход, ведь это


Silent Hill 4: The Room.


Warhammer 40000: Dawn War.

очень большое занижение производительности, и оно будет заметно даже совсем неискушенному игроку. Естественно, с настройками и разрешением экспериментировать становится бесполезно – изменения могут проявиться только на самых высоких разрешениях, да и кому нужна еще более низкая скорость, чем есть уже?

Warhammer 40000: Dawn War

Времена, когда стратегии считались прерогативой тех, кто не мог позволить себе приобрести мощную систему, безвозвратно прошли. Движки нынешних RTS могут легко поставить на колени самую современную конфигурацию. Новая игра на основе вселенной ***Warhammer 40K*** как раз из таких. Посуди сам: средний FPS составил 55 в разрешении 1024x768 и 39 на 1280x1024. Если же включить полноэкранное сглаживание и анизотропию, мы получаем 40 и 29 FPS соответственно. Но это в спокойные минуты, а в особо жарких сценах скорость падает еще на 15-20 кадров. Заметим, что, как, впрочем, и в любой другой игре, с отдалением камеры от земли FPS падает, так как в кадре оказывается большее количество полигонов. Как видишь, лучше использовать меньшее разрешение при включенных режимах сглаживания и анизотропной фильтрации, чем высокое без них. Включение вышеупомянутых примочек в более высоком разрешении сильно ударит по количеству выдаваемых кадров в секунду, так что это совсем нецелесообразно.

Chris Sawyer's Locomotion

Хотя игра и является римейком знаменитого ***Transport Tycoon***, вышедшего в середине 1990-х гг., технически она ушла от него совсем недалеко. Можешь не искать модных графических спецэффек-


Chris Sawyer's Locomotion.


Darkfall: Lights Out.


The Sims 2.

тов – здесь их нет. Картинка рассчитывается полностью программно (кстати, для нормальной работы игры достаточно всего 256 цветов), и наш софт ничего по поводу производительности сказать не может. Не может машина – может человек! Однозначный вывод гласит: игра выдает как минимум 85 FPS. Откуда мы знаем? Тут есть одна хитрость, она заключается в отключенной VSync (вертикальной синхронизации) – фиче, отвечающей за то, чтобы FPS не превышал значение частоты развертки монитора (в нашем случае 85). В противном случае при резком движении картинки может наблюдаться «тиринг» – заметный разрыв изображения по горизонтали. Вот именно это явление мы и имели честь наблюдать, быстро перемещаясь по карте в разные стороны. Хотя с увеличенной до максимума зоной обозрения игра даже умудряется слегка тормозить!

Darkfall: Lights Out

Нашумевший квест примечателен для нас хотя бы тем, что сделан полностью по технологии *Macromedia Flash*. Он работает в единственно возможном разрешении 800x600 и, само собой, не использует для рендеринга ни *OpenGL*, ни *Direct3D*, поэтому Fraps и другие утилиты его не берут, и точно измерить производительность практически невозможно. Но в принципе это и не надо – понятно, что она стабильно высока практически на любой системе. Из интереса мы провели совсем простой эксперимент – на фоне игры открыли «Диспетчер Задач» (вызываемый по Ctrl+Shift+Esc) и посмотрели в нем график загрузки процессора (видеокарта нас не интересует, т.к. в любом случае простаивает). Она не превышала 20%. Для сравнения скажем, что даже ***Chris Sawyer's Locomotion*** грузит процессор на все 100% (хотя там все же более сложный движок, к тому же полностью обсчитываемый в программно). Конечно, на младших Pentium III тормоза могут проявиться хотя бы потому, что производительности перестанет хватать для нормальной работы Flash. На современной же системе ты легко можешь запустить в фоновом режиме еще какое-нибудь «тяжелое» приложение – на игре это абсолютно не скажется.

The Sims 2

Вот, наконец, и вышло продолжение любимейшей игры всех домохозяек. Нас же в первую очередь интересует ее технический уровень и прожорливость по отношению к системным ресурсам. Игра поделена на две части: вид города целиком и, собственно, дом твоих подопечных, где придется провести большую часть времени. Каждая грузит систему по-разному, поэтому мы замерили производительность в обеих.
Итак, в городе средний FPS составил 26 для разрешения 1024x768 и 22 для 1280x1024. С включенным сглаживанием и анизотропной фильтрацией мы получили 22 и 18 кадров в секунду соответственно. Отметим, что при максимальном приближении и отдалении камеры скорость различалась примерно на 20 FPS. Скорость в самой игре составила 43 и 39 FPS без включения дополнительных эффектов, а со сглаживанием и анизотропией – 35 и 29 FPS.
Хотя для The Sims 2 и заявлены достаточно демократичные системные требования, при включении максимальных настроек просела даже наша далеко не слабая система. Как видно, сглаживание и анизотропия – незваные гости в этой игре – скорость (особенно в городе) понижается до неприличия даже на видеокарте на базе ATI Radeon X800 PRO, что уж говорить о более слабых картах.


The Sims 2.

ИТОГ

Вот мы и стали свидетелями неминуемого прогресса. Разработчики игр сейчас то и дело опережают производителей железа, снабжая свои произведения графикой и прочими примочками такого уровня, что с ними едва справляются даже довольно мощные системы, что мы и почувствовали на примере долгожданной The Sims 2 и, в меньшей степени, Warhammer 40000: Dawn War. Если ты не очень привередлив к качеству графики, и твой глаз не чувствует разницы между 60 и 30 FPS, значит система уровня Middle-End тебе вполне сгодится и послужит хорошую службу. В противном случае, тебя всегда выручит конфигурация, подобная нашей.

ROME: TOTAL WAR

Нижеприведенные коды нужно вводить в консоли. Консоль вызывается клавишей [ALT]. Список кодов:

- **bestbuy** – все юниты становятся на 10% дешевле;
- **add_money X** – добавить немного деньжат. «Немного» – это значение, подставляемое вместо "X";
- **add_population Y X** – увеличить число жителей. "Y" – название поселения, а "X" – требуемое число жителей;
- **toggle_fow** – операции с опцией «Туман войны»;
- **move_character Z X,Y** – передвинуть персонажа. "Z" – имя персонажа, "X" и "Y" – требуемые координаты;
- **date year** – изменить дату;
- **season summer/winter** – изменить время года;
- **jericho** – сломать стены.



ALIENS vs. PREDATOR 2

Во время игры нажми [B] и в открывшемся окне вводи один из нижеприведенных читов:

- **mpcanthurtme** – включить или выключить функцию невидимости;
- **mpshuckit** – получить все оружие и боеприпасы;
- **mpicu** – включить или выключить вид от третьего лица;
- **mpsixthsense** – активировать возможность проходить сквозь стены и иные препятствия;
- **mpbunker** – неограниченная аммуниция.

STRONGHOLD

Находясь в главном меню, одновременно нажми клавиши [SHIFT], [ALT] и [A]. Активировав таким образом читы, ты можешь использовать их во время игры, нажав одну из представленных ниже комбинаций клавиш.

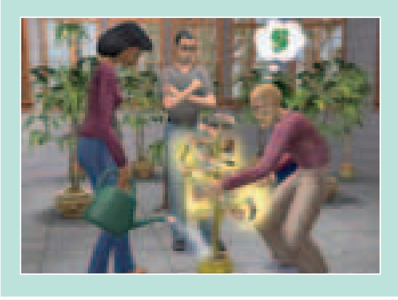
- [ALT] + [B] – дополнительные солдаты для твоей армии;
- [ALT] + [C] – этот код открывает доступ ко всем миссиям кампании;
- [ALT] + [K] – строительство бесплатного здания – не нужно никаких ресурсов;
- [ALT] + [X] – увеличение числа населения на 100 единиц и весомая прибавка в 1000 единиц золота. Всегда пригодится;
- [ALT] + [L] – увеличение уровня юнита;
- [ALT] + [P] – увеличение уровня персонажа;
- [ALT] + [F] – everything free. Переводить не нужно?
- [ALT] + [Q] – увеличение скорости игры;
- [ALT] + [Y] – моментальное уничтожение всех врагов, находящихся на твоем экране;
- [ALT] + [Z] – уничтожение выбранного противника;
- [ALT] + [G] – уничтожение главной крепости;
- [ALT] + [D] – войти в режим "debug mode".



THE SIMS 2

Чтобы вызвать консоль, нажми [ENTER] + [SHIFT] + [C]. Там вводи:

- **Kaching** – получить 1000 долларов;
- **Aging on/off** – активировать или отключить функцию старения твоих симов;
- **Help** – вывести на экран список некоторых читов;
- **StretchSkeleton** – изменить рост подконтрольных симов.



MOHAA – SPEARHEAD

Для того, чтобы использовать читы, запусти игру с параметром "+set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1". Эту строку необходимо добавить в путь ярлыка.

- **giveweapon weapons/"weapon_name".tik** – вместо "weapon_name" необходимо ввести название оружия. Список названий приведен ниже.

Доступное оружие:

- colt45;
- silencedpistol;
- g43;
- mp44;
- kar98;
- kar98sniper;
- mosin_nagant_rifle;
- p38;
- bazooka;
- panzerschreck;
- shotgun;
- mills_grenade.



нашел не все секреты?



ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

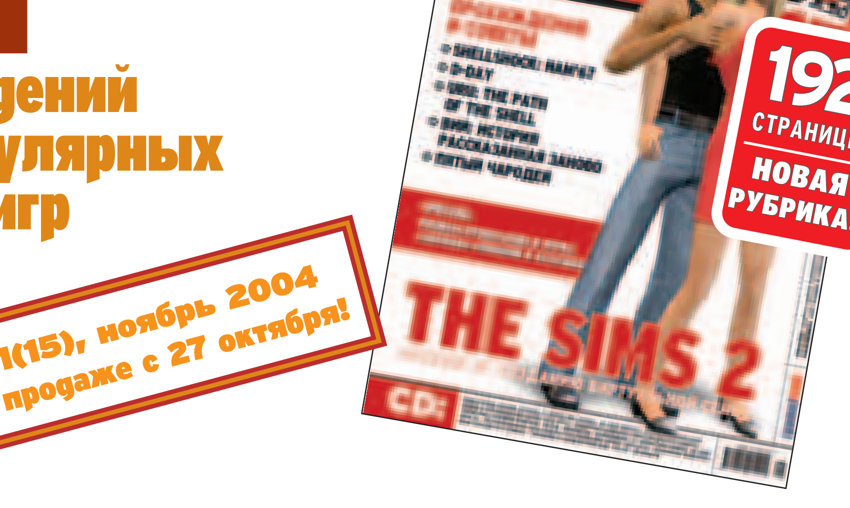
ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- 192 полосы исчерпывающей информации об играх
- Более 1500 чит-кодов
- CD-диск с видеоуроками и базой кодов и прохождений
- Двухсторонний постер с детальными картами уровней и тактическими схемами
- Прикольная наклейка с кодами



ПУТЕВОДИТЕЛЬ: PC ИГРЫ

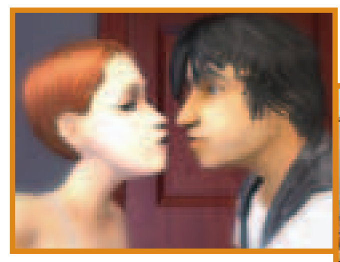
журнал прохождений и кодов для популярных компьютерных игр

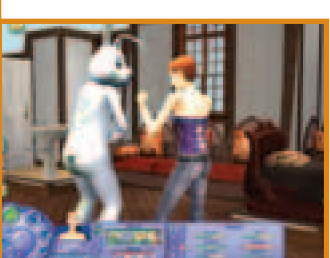


В ноябрьском номере вы найдете детальные прохождения хитовых игр:

11(15), ноябрь 2004
В продаже с 27 октября!

THE SIMS 2





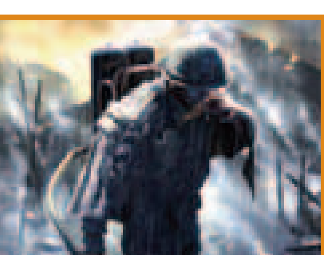
Виртуальная жизнь ничуть не проще реальной. The Sims 2 доказывает это лучше, чем какая-либо другая игра. Так что если вас мучают вопросы, ответы на которые ищут многие поколения людей и симов, вы наверняка найдете немало интересного в нашем гайде. Также вас ожидают:

- подробная инструкция по созданию собственного сима;
- советы по развитию персонажей.

«Первое, что вам придется решить, начиная играть в The Sims 2, – каким должен быть ваш сим (симы). Выбрать уже готового человечка, конечно, можно. Но давайте на чистоту... вы ведь не для того столько времени ждали эту игру, чтобы наблюдать за виртуальной жизнью созданного кем-то там из Maxis сима, правда?»

SHELLSHOCK: NAM '67



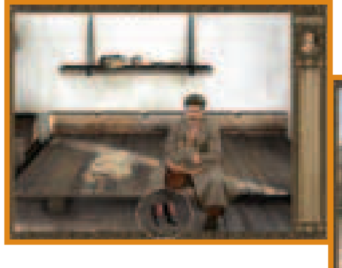


Только что выпущенный шутер ShellShock: 'Nam 67, дитя Eidos и Guerilla Games, по сравнению с другими похожими играми выглядит типичным брикетом трансгенных идей, штамповкой без каких-либо знаков отличия и званий. Мы подготовили для вас подробное руководство по выживанию в джунглях, в котором вы найдете:

- общие советы по игре;
- полное прохождение игры;
- описание оружия и героев.

«Враги, которые часовыми заранее расставлены по картам,одинаково хорошо издалека стреляют из винтовок и великолепно (заметьте, великолепно) метают гранаты также на довольно большие расстояния, что дает им заметный гандикап против вас».

ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО





Не крытые соломой хаты, не миска с галушками на дощатом столе и не славное казачество возрождаются теперь, спустя почти два столетия. Каждый, кто открыл для себя эту игру, сам переносится сквозь пыльную толщу времени в незамысловатую и суеверную жизнь наших прадедов. Наш материал по этому квесту включает в себя:

- полное прохождение;
- описание паззлов.

«Провожатые доставили Хому к самому крыльцу сотникова дома. Войдя внутрь, пан философ не обнаружил никого, зато добра хозяйского приметил для себя немало».

Также в номере ПРОХОЖДЕНИЯ и СОВЕТЫ:

D-DAY
- прохождение
- описание юнитов

URU: PATH OF THE SHELL
- прохождение

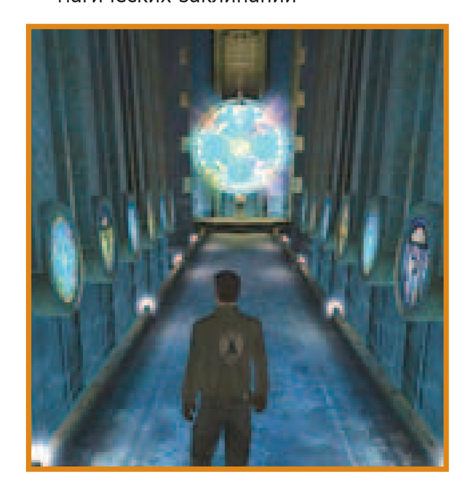
ПЯТЫЙ ЧАРОДЕЙ
- прохождние
- советы по комбинированию магических заклинаний





ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Датчане из антивирусной компании Secunia обнаружили в движке Unreal недоработку, позволяющую компьютерным хулиганам запускать на машине жертвы практически любой вредоносный код. Для того чтобы организовать нападение, любой обладающий головой на плечах мог отправить по протоколу UPD запрос-приманку и создать тем самым тотальное переполнение буфера.



ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:
- История создания Sin

ДРУГИЕ МИРЫ:
- Рассказ о вселенной Doom

АРХИВ:
- Все секреты Larry VII

КОД ДОСТУПА:
- Подборка чит-кодов к последним играм



Ноябрьский номер журнала предлагает вашему вниманию ключевую тему:

ВОЕННАЯ ПРОПАГАНДА В ИГРАХ

Суммарный годовой доход всех игровых компаний составляет почти $20 млрд. Цифра более чем внушительная. Однако особенность индустрии интерактивных развлечений в том, что она является частью медиа-индустрии. А законы современного общества таковы, что ни одна ее часть не может долгое время оставаться без внимания сильных мира сего. Идустрия интерактивных развлечений является таковой только в глазах потребителей производимой ею продукции. Для тех же, кто стоит над индустрией и, если подумать, над обществом вообще, она превратилась в инструмент, который можно использовать для достижения определенных целей. Индустрия наконец-то «доросла» до этого. Доросла до того, чтобы те, кому всегда виднее, взяли ее под свое крыло. А заодно и нас с вами.



ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ? ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

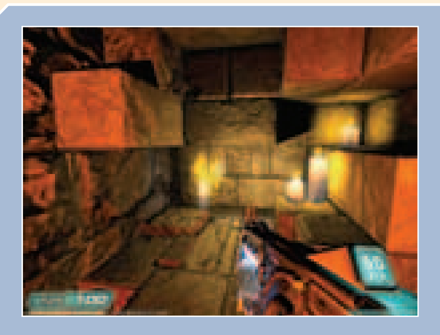
ИГРА В ИГРЕ

SUPER TURBO TURKEY PUNCHER

Пасхальное яйцо для самых усидчивых геймеров. Все, что надо сделать – это набрать 25000 очков на игровом автомате Super Turbo Turkey Punsher, который стоит в комнате отдыха на первом уровне. После этого тебе придет сообщение на PDA, в котором начальство выразит свое мнение о твоем времяпрепровождении.

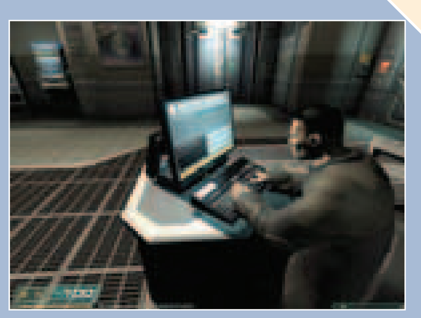
ЛОГОТИП ID SOFTWARE

На последнем уровне (Primary Excavation), пробираясь сквозь туннели на встречу с кибердемоном, держись все время левой стены. Рано или поздно ты наткнешься на освещенную свечкой стену с каменной плитой, на которой нарисован логотип **id Software**. Нажав на плиту, найдешь PDA с благодарностями от компании-разработчика.

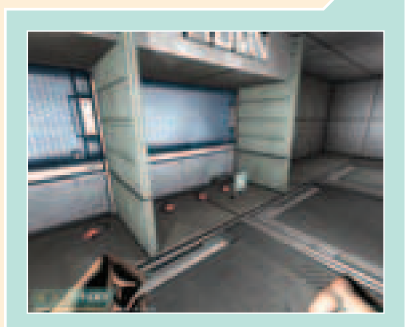


НАЗОЙЛИВЫЙ НОВИЧОК

Забавный прикол: после того как парень за стойкой в начале игры отдаст тебе твой PDA, не спеши на встречу с начальством, пристройся рядом с его монитором и читай, что он пишет. Когда сотрудник закончит свой основной отчет, он составит еще один, в окошке слева. Прочитав его запись, не обижайся – заглядывать через плечо и в самом деле не очень культурно.



НАЗАД В ПРОШЛОЕ



КОД ИЗ DOOM

Когда ты будешь готов к пересылке зова о помощи флоту, находящемуся на орбите, на панели монитора ты увидишь содержание передачи (transmission contents), которую предстоит отправить. Присмотревшись повнимательней, ты наверняка заметишь буквы IDSPISPOPD – чит, в оригинальном ***Doom*** позволявший игроку проходить сквозь стены. Кстати, расшифровывается этот набор букв как Smashing Pumpkins Into Small Piles of Putrid Debris – во времена создания оригинального Doom поклонники id Software придумали именно такое название для следующего проекта компании.

PDA МЕРТВОГО ПРОДЮСЕРА

Один из PDA, который попадется тебе на пути, будет принадлежать некоему **Джонатану Моузесу** (Jonathon Moses). Так вот, знай: это совсем не вымышленное имя – за ним скрывается вполне реальный человек, занимающий, между прочим, пост генерального продюсера игры ***Doom 3*** в компании **Activision**. Вот так вот известные люди попадают в не менее известные игры.

ПЕНТАГРАММЫ



ШУТКИ С ПЕНТАГРАММАМИ

Несколько раз за игру ты сможешь набрести на БОЛЬШИЕ пентаграммы, значительно превышающие по размерам те, через которые к тебе телепортируются монстры. Если внимательно присмотреться к любой из таких пентаграмм, то в одном из секторов, заключенных между двумя ее лучами (в том, в котором больше всего нарисовано), можно увидеть ухмыляющуюся рожу десантника из оригинального ***Doom*** и логотип компании **UAC**. Смотри скриншот, чтобы было понятней.

ПОЧТА ДЛЯ ДЕМОНОВ

Прямо перед выходом из Delta Labs можно найти терминал, с которого, в свою очередь, можно скачать письмо с очень занятным содержанием. Это – информация специально для демонов, несколько заметок о том, как открывать порталы для телепортации. В сообщении подробно расписано, сколько и какой крови надо принести на алтарь, в каком порядке расставлять свечи и тому подобное. Читай и наматывай на ус, вдруг пригодится!

КИБЕРСПОРТ

ТЕЛЕПРОГРАММА О QUAKECON

В комнате отдыха (там, где стоит автомат с Super Turbo Turkey Puncher, а также сидят двое десантников и за стойкой прохлаждается рабочий) ты увидишь телевизор, по которому крутят свежий выпуск новостей. Хорошенько присмотрись к бегущей строке внизу экрана. На ней ты увидишь упоминание о победителях очередного QuakeCon – крупнейшего соревнования киберспортсменов, которое устраивает сама **id Software**. Вот такая вот самореклама. Сам не напомнишь – никто не напомнит.

СТАРЫЕ ЧИТЫ В DOOM 3

Если ты еще помнишь хотя бы один из кодов для оригинального старичка ***Doom***, попробуй ввести его в консоли в ***Doom 3***. Можешь рассчитывать как минимум на похвалу от разработчиков игры. На случай, если ни один из читов ты припомнить не можешь (как же так?) или просто не застал дедушку Doom, попробуй, например, "iddqd" или "idkfa". Того же эффекта, что в Doom, ты не получишь, но приятно все равно будет. А не для этого ли ты играешь?




(game)land
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ О СНОУБОРДИНГЕ
ONBOARD
ТЕПЕРЬ В РОССИИ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ONBOARD
ВЫБЕРИ СНАРЯГУ
СКВОЗЬ ВРЕМЯ
ВСЕ ЛУЧШЕЕ
ЗА 10 ЛЕТ 94-04
ДЛЯ ОДЕРЖИМЫХ СНЕГОМ!

CODENAME: PANZERS

И СНОВА ВОЙНА

Codename: Panzers – игра не только чрезвычайно интересная и очень красивая, но еще и крайне требовательная к тактической смекалке играющего. Для победы здесь необходимо использовать все имеющиеся средства, начиная от смертоносных тяжелых танков и заканчивая самыми обычными пехотинцами, сочетая все это, конечно же, с артиллерией и авиацией. Впрочем, иногда даже при самой грамотной игре возникают проблемы и вопросы. Если ты не можешь найти правильное решение в какой-то миссии, не расстраивайся и изучай наше руководство-описание всех типов юнитов в игре – оно обязательно подкинет пару свежих идей!

БОГИ ВОЙНЫ



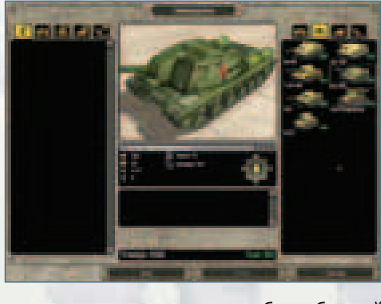
Сентенция о том, что «артиллерия – бог войны», верна и в игре ***Codename: Panzers***. Местный божественный пантеон делится на три типа: гаубицы, самоходная артиллерия и реактивная артиллерия. Использование всех частей этой триады необходимо для победы, однако мне более симпатичны гаубицы. В их плюсы можно занести огромную дальность стрельбы и низкую, по сравнению с остальными видами артподдержки, стоимость в prestige points. В минусы входит относительно легко уничтожаемый расчет, наличие довольно слабой брони только на передней части пушки, что заметно понижает ее живучесть, и очень низкая скорость.

ВЫХОДИЛА НА БЕРЕГ...



Венец эволюции смертоносных игрушек – это, конечно же, реактивная артиллерия (в частности, наша «Катюша»). В плюсах – высокая скорость и универсальность: с одинаковой эффективностью уничтожается как пехота, так и танковые группы врага. Минусы – слабое здоровье, высокая стоимость, не менее высокий расход боеприпасов, низкая точность при стрельбе по движущимся целям и очень ограниченная дальность стрельбы. Это оружие для ловких и смелых – приблизиться к центру битвы, быстро расстрелять боекомплект и моментально уехать в тыл для перезарядки.

САМОХОДНЫЕ БОГИ ВОЙНЫ



Самоходная артиллерия, как следует из названия, имеет возможность передвигаться самостоятельно, что обеспечивает ей солидную скорость. Нанося врагу повреждения, сравнимые с ущербом от гаубиц, самоходки обладают меньшим радиусом стрельбы и броней со всех сторон. Живут дольше, ездят гораздо быстрее, бьют почти точно так же, так почему их не предпочесть гаубицам? Слишком высокая цена, сопоставимая по стоимости с тяжелыми танками (при том, что в сердце схватки они долго не живут, а вдали от эпицентра мало отличаются от дешевых гаубиц). Бессмысленно закупать самоходки в массовом количестве, поэтому не стоит тратить на них лишние очки.



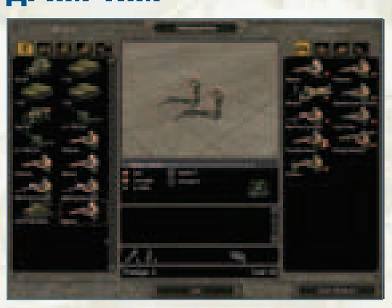
Текст: Егор Просвирнин

ТА-А-АНКИ!



Обязательным элементом любой тактической группы является ее танковая составляющая. Фактически, это костяк твоих сил – без бронированных монстров пехоту и артиллерию в открытом бою быстро сомнут вражеские силы. С выбором танков все просто – чем мощнее машина, тем лучше. А вот с их количеством дело обстоит сложнее – если предстоит городской бой, то брать больше двух-трех штук смысла не имеет – танки будут лишь сдерживать врага, основная же работа ляжет на плечи пехоты и артиллерии. Без их поддержки в борьбе с огнеметчиками машины обречены. Во время сражений на открытой местности стоит обязательно увеличить их количество.

ДРИМ-ТИМ



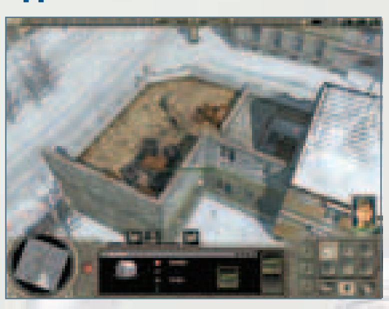
Итак, как выглядит идеальная команда для городского боя? Это две гаубицы с расчетами, подавляющие обнаруженные огневые точки противника. Это одна «Катюша», оперативно разбирающаяся с наступающим противником и мгновенно ретирующаяся из центра схватки. Это тройка танков, которые принимают на себя удары выжившего после артналета противника. Это, в обязательном порядке, броневичок-разведчик для корректировки огня. Это по грузовику с боеприпасами и ремонтным набором. Это пара взводов пулеметчиков и лечащие их медики. На остатки prestige points можно взять снайперов или добавить еще один ремонтный грузовик, на всякий пожарный случай.

ВПЕРЕД, ОБЕЗЬЯНЫ!



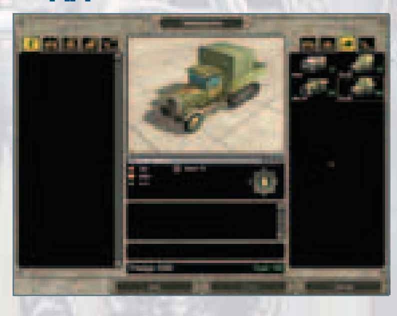
Жизнь пехотинца и опасна, и сложна. Для увеличения ее продолжительности настоятельно рекомендуется на каждые три отряда брать хотя бы один отряд медиков. Обязательно прихвати парочку взводов дешевых парней с ружьями – по ходу миссии ты почти всегда сможешь захватить вражеские орудия и использовать их себе на благо. Компанию огнеметчикам полезно подбирать из танковых экипажей – эти ребята комфортно почувствуют себя в захваченном танке. Пара взводов пулеметчиков в условиях городского боя является обязательной – расстреливай чужих огнеметчиков загодя, танки с этим не справятся. Снайпер также еще никому не мешал.

ЗДАНИЯ



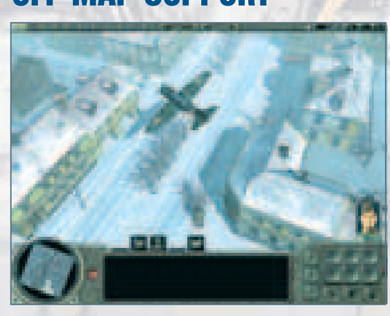
Не забывай, что ты можешь заводить пехоту в здания, что на порядок продлит ее жизнь. Если строение перед приходом солдат успел занять подлый враг, то твои ребятушки начнут внутри здания битву не на жизнь, а на смерть. Преимущество в ней будут иметь, естественно, автоматчики – на штурм оккупированных врагом домов лучше всего отправлять именно их (огнеметчиков на такие игры тратить не стоит). Помни, что занявшие строение солдаты будут стрелять не туда, куда хочешь ты, а туда, куда могут они. Огонь будет вестись только из окон. Если дом близок к разрушению, не забудь эвакуировать из него свою пехоту, иначе ее конец будет ужасен.

ПОДДЕРЖКА



Кроме активно воюющей техники, тебе также необходимы юниты поддержки. К ним, помимо упоминавшихся выше медиков, относятся грузовики снабжения и ремонта, тягачи и бронетранспортеры. Без грузовичков с боеприпасами придется очень туго всем – ты расстреляешь весь боекомплект, не пройдя и половины миссии. Особенно тяжко в этом смысле реактивной артиллерии. Ремонтные грузовики в несколько раз продлевают жизнь среднестатистической единице техники. Тягачи, стоящие копейки, помогут при транспортировке чертовски медленных артиллерийских орудий. Ну а родовое предназначение бронетранспортеров – быстрая перевозка дорогой пехоты.

OFF-MAP SUPPORT



Помни о выдаваемой в начале каждой миссии поддержке союзных сил вне карты, не забывай ее использовать. Ты можешь высадить десант, накликать на врага штурмовиков, разведчиков или бомбардировщиков, а также заказать артналет тяжелой артиллерии. Десант лучше всего высаживать прямо за вражескими артиллерийскими позициями, чтобы быстро убить расчеты и захватить орудия, повернув их против противника. Штурмовики идеальны для применения на тяжелых танках, которые уже были повреждены. Бомбардировщики отлично работают по скоплениям пехоты. А тяжелая артиллерия замечательно справится с группой средних танков.

THE SIMS 2
ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ СИМОВОДСТВО

Здравствуй, мой маленький любитель разведения Симов в домашних условиях. Не так важно, являешься ли ты матерым симоводом или же первый раз берешься за превращение жалкого существования виртуальных человечков в вечный кайф и радость. Это действительно не имеет значения, так как ты наверняка найдешь в этой небольшой подборке советов парочку полезных подсказок относительно того, как сделать симскую жизнь полноценной, здоровой и радостной. Главное, учти, что виртуальная жизнь затягивает безвозвратно – если начнешь замечать позывы потренировать харизму перед зеркалом или нажать на паузу, чтобы успеть раздать себе мысленные приказы, срочно прекращай играть и сходи проветриться.

РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМНАТ



Поначалу у твоего любимого Сима вряд ли найдется тьма денег, чтобы обустраивать большое жилище с кучей комнат разного назначения. С другой стороны, идея с объединенной спальней, туалетом, гостиной и кухней тоже не очень хороша. Лучший вариант – отдельная спальня (не придется выключать телевизор и магнитофон перед сном – под их звуки твои человечки спать не могут), отдельный туалет (симы очень болезненно относятся к присутствию посторонних лиц во время справления нужды) и совмещенная гостиная с кухней. Когда будет больше денег, можно выделить отдельную комнату под кабинет.

УСЛУГИ



Неплохой идеей будет наем горничной и (если есть сад с растениями, которые неохота поливать самому) садовника. Эти ребята сберегут тебе довольно большое количество времени. Конечно, вечером все равно придется убирать грязные тарелки, но зато с утра, когда времени совершенно нет, их можно оставить там, где они есть. Если у тебя что-то сломалось, лучше вызвать ремонтника. Конечно, в случае, если у Сима высоко развит параметр «механика», можно все починить своими руками. Но ту же ванну без должного навыка придется латать почти целый день. Ну и на первые два дня жизни твоего ребенка лучше нанять сиделку.

ПОКУПКА МЕБЕЛИ



Покупая мебель, разумно будет потратить кровные симолеоны на следующие вещи. Кровать – чем быстрее Сим восстановит свою энергию, тем больше времени у него останется на другие занятия, вроде подготовки к работе или учебе. Развлечения – способность быстро восстанавливать параметр «веселье» пригодится во время напряженной трудовой недели, когда повышения идут одно за другим. Ванна – она не только быстрее восстанавливает параметр «гигиена», но и параметр «комфорт». После покупки ванны о необходимости обеспечивать Симов комфортом практически можно забыть. Остальные вещи покупай, исходя из семейного бюджета.



Текст: Иван “Tordosss” Закалинский

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВЕЩИ



Ни в коем случае не забывай о вещах, которые твой Сим может получить, поднимаясь по карьерной лестнице и зарабатывая очки стремления (aspiration). «Карьерные» предметы позволят быстрее прокачивать те или иные способности, а предметы «стремления» дают кучу разнообразных бонусов: начиная от моментального роста настроения и прибора для ускорения обучения способностям и заканчивая молоком для быстрого роста ребенка и эликсиром жизни, добавляющим Симам несколько драгоценных дней их уходящей молодости. Не забывай только, что предметы стремления можно использовать только при золотом уровне aspiration.

РЕБЯТЕНОК



Завести ребенка – дело нехитрое. После двух дней ношения дитяти произойдут роды, а у тебя появится карапуз, который пока что умеет только лежать в кровати и писаться. На этот период ему лучше всего купить кроватку, подгузники и нанять сиделку. Через два дня карапуз вырастет – при помощи одного из твоих Симов. Узнать, что дитятко сейчас будет расти, можно по иконке действия "help with birthday", постоянно появляющейся у взрослого Сима. К сожалению, игроки это часто не замечают и дают подопечному другие приказания, которые он тут же бежит выполнять. Не забывай о дне рождения!

ЗНАКОМСТВА И ДРУЗЬЯ



С другими Симами тебе общаться придется: если не для повышения параметра social, то хотя бы для получения достаточного для продвижения по служебной лестнице количества друзей. Знакомство лучше всего начинать с беседы. Если она не клеится (над собеседниками постоянно появляются красные минуты), с этим Симом вряд ли что получится. А вот при хорошем раскладе, добившись около 20 очков дружбы, начинай шутить и говорить своей цели комплименты. Главное – не сделать раньше времени неподходящий акт общения, а то все твои труды пойдут насмарку. Обнимать и флиртовать Сима, с которым у тебя 30 очков общения, будет большой ошибкой.

РЕБЯТЕНОК – 2



Следующая, продвинутая версия ребенка уже может ползать (если ее выпустить из кровати) и играть в игрушки. Не забудь купить ему детский туалет и все возможные типы игрушек – на них он сможет «прокачать» способности, которые пригодятся ему во взрослой жизни и заодно поднять настроение. Кроме того, полезно научить малого самому ходить в его игрушечный туалет – тогда не придется тратить драгоценное время на оказание ему помощи в этом кропотливом процессе. При обучении чада хождению и неприличным словам не забывай о наличии набора мега-молока для ускорения учебы, которое покупается за aspiration points.

СВАДЬБА



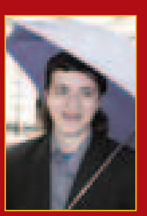
Итак, ты развел несчастную девушку на помолвку, подарив ей симпатичное колечко с поддельным бриллиантом. Чтобы совершить акт вступления в законный брак, нужно кликнуть на телефон, выбрать пункт «закатить вечеринку», ну а там кликнуть на «свадьбу». Чтобы непосредственно пожениться, кликни на невесте (женихе) и выбери соответствующий пункт. До этого советую максимально заполнить полоску долговременной дружбы (обе полоски располагаются под портретами Симов в разделе «отношения»; та, что пониже, и есть долговременная). Тогда свадьба состоится даже в случае твоего отказа вселить в дом семью суженой.

РАБОТА



Какую работу выбрать – исключительно дело вкуса. Все равно придется усиленно качать сразу несколько способностей до очень высокого уровня для ускоренного роста по служебной лестнице. Главное, не злоупотребляй прогулами – лучше позвонить и сказать, что ты болеешь, чем вовсе не прийти на работу. Не забывай, что у тебя есть выходные дни – их можно посмотреть в меню «работа». Там же демонстрируются способности и количество друзей, которые потребуются для дальнейшего карьерного роста твоего ненаглядного Сима. Также стоит помнить, что на продвижение по службе влияет общий уровень настроения твоего подопечного.

СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Люди – это песок. Песок, который стекает по склянке, отмеряя неторопливо бегущее время. Но этот песок упрям. Он не хочет бессмысленно падать, он ищет смысл своего существования, он развивается, постоянно совершенствуется, превращаясь в крепкую глину, способную удержаться на стенках часов. Сколько времени должно пройти между тем, как человек встанет на обе ноги, и запуском экспедиции в дальний космос? Времени – все равно. Человеку – нет. Игры в повелителей вне времени – жанр довольно специфический. Люди со стратегическим мышлением любят шахматы и *Civilization*. То, что для некоторых кажется непосильной работой ума, для них является наслаждением, удовольствием от процесса игры.

Что самое забавное, подобную игровую задачу можно смоделировать и в другой обстановке. Представим себе симулятор домовладельца. Начиная с однокомнатной квартирки и парочки стульев, он должен либо выкупить весь дом, либо стать главой домоуправления. Хозяин может покупать комнаты и квартиры (аналог городов), мебель (аналог зданий), делать ремонт различного типа с последующим влиянием на типы мебели и содержание комнат (аналог правительственного строя), изобретать новые типы обстановки: электротехнику, посуду (аналог чудес света).

Думаю, ты понимаешь, что подобная идея будет поднята на смех гейм-дизайнерами. Но в корне она ничем не отличается от всеми любимой «Цивы», задача которой – научить игрока мыслить на десять ходов вперед. Чего и тебе желаю.



and
MICRO PROSE
present

ЖАНР ИГРЫ	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Microprose
РАЗРАБОТЧИК	Microprose
ОБЬЕМ	2 Mb
ДАТА ВЫХОДА:	1991 год

CIVILIZATION

ПРОВЕРКА ВРЕМЕНЕМ

Когда мне было десять лет, мне показали игрушку. Вкратце объяснили, что в ней надо строить города, изучать науки и все такое прочее. Игра была на английском, содержала много текста, так что даже при моих тогдашних знаниях языка без словаря обойтись было невозможно. И вот я, зажав в одной руке мышку, а в другой словарь, попытался разобраться, что же нужно делать. Сначала я построил в своем единственном городе Колосс Родосский. Затем Висячие Сады Семирамиды. А потом возле моей столицы всплыла греческая подводная лодка, и я понял: что-то здесь не так.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДОВ

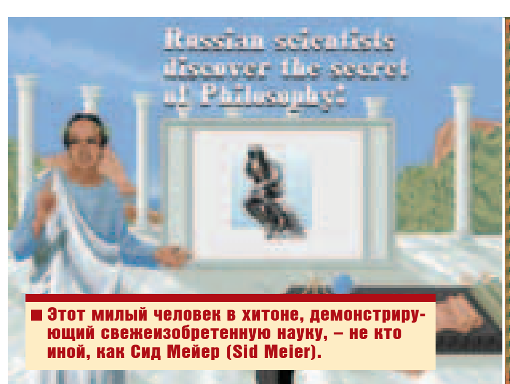
Все время своего существования человек борется. Против природы, против неизвестности, в конце концов, против самого себя. Во всем он ищет выгоду, удобство, комфорт. Кто-то ищет прелесть в научных исследованиях, кто-то в войнах за власть, а кто-то в материальном обогащении. И вся эта чехарда в совокупности называется обтекаемым словом «цивилизация». Одноименная игра, имеющая море названий – ***Civilization***, Civ, «Цивилизация», «Цива» – подразумевает все это вместе взятое. Как объять необъятное? Очень просто: стать правителем. Получить бразды власти и начать указывать. Ты, гражданин (раб, товарищ, господин), идешь строить танк. Ты – начинаешь изучать фотонный двигатель. А вот ты займешься торговлей на благо нашей экономики. Потому что в итоге нужно либо силой захватить соседей по эллипсоиду, либо построить космический корабль, способный долететь до Альфы Центавра. Все просто? Как бы не так.

Начнем с примитива. Есть город – это одна центральная клетка и двенадцать окружающих. Есть население – оно трудоспособное. Население будет расти, если есть еда. Еда есть вокруг города. В то же время, чтобы развиваться, городу нужно производство. Производственные мощности, опять же, скоплены вокруг города. Подвластный отряд рабочих быстрого реагирования может устроить из отдельно

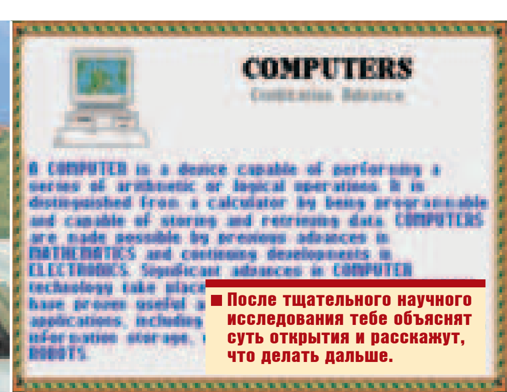
БЛИЗКИЕ КОНТАКТЫ ТРЕТЬЕГО РОДА



С конкурирующими нациями можно вести различные диалоги. Например, предложить поменяться технологиями, если ты чувствуешь нехватку времени на разработку нужной тебе науки. Или, если не хватает сил, объединиться против общего врага. Если ты сильнее любого врага, то просто потребуй деньги за то, что ты не нападешь на собеседника. А как получишь деньги – нападай. Дедушка старый, ему все равно.



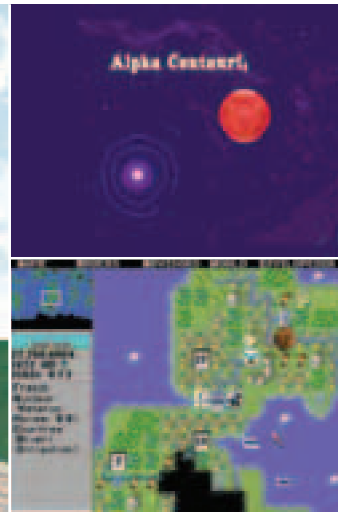
■ Этот милый человек в хитоне, демонстрирующий свежеизобретенную науку, – не кто иной, как Сид Мейер (Sid Meier).



■ После тщательного научного исследования тебе объяснят суть открытия и расскажут, что делать дальше.



■ Вот этот милый особнячок для тебя отгрохали счастливые жители твоей империи.



ПРОФАЙЛ



Компания **Microprose**, сооснователем которой является **Сид Мейер** (Sid Meier), отличилась созданием огромного множества игр самых разных жанров. Уже в 1984 году, через год после создания, эта фирма выпустила несколько игрушек, в числе которых был известный авиасимулятор ***Spitfire Ace***. Среди других безусловных достижений стоит отметить серии ***Civilization, X-COM*** (также известную как **UFO**), ***B-17 Flying Fortress, F-15 Strike Eagle, Grand Prix, Gunship, Transport/Rollercoaster Tycoon, Worms***. Все это – не считая игр по франчайзам вроде ***Magic: The Gathering, Star Trek и Mechwarrior***. Не забудь обратить внимание на общепризнанные произведения искусства: ***Dragonsphere, The Legacy: Realm of Terror, Master of Orion, MechCommander, Pirates!, Colonization, This Means War!*** и другие. К сожалению, несмотря на огромный послужной список и возможные перспективы, компания была продана корпорации **Hasbro**.

взятой клетки либо пашню (проведя ирригацию), либо завод (построив шахту). Что важнее – производство или рост населения? Это лишь самый первый из сотни вопросов, на которые ты, дорогой император-король-президент-туркменбаши, должен найти достойный ответ. А в городе не только собирают урожай и строят здания с юнитами. Еще в нем платят налоги, которые идут на увеселения граждан и развитие наук. Теперь выкинь увядшие цветочки: впереди тебя ждет масса городов и конкретная головная боль по каждому из них.

И еще один, но уже более глобальный выбор. Выбор пути. Твои ученые могут изучать науки из различных областей, но большинство из них касается одного из трех основных направлений: военная мощь, торговля либо глобальные улучшения. Получаемые городами денежные средства частично идут на развитие науки, а уж что конкретно изучать, ты выбираешь сам. Впрочем, если ты вздумаешь проходить игру через вариант с Альфой Центавра, то тебе придется изучать практически все. А если через силовой захват, то чуть меньше.

ПОЛЮБИ СОСЕДА

В одном сеансе игры участвует, как минимум, две цивилизации. И это изначально подразумевает конкуренцию. Если не ты взял под контроль во-о-он тот удобный участок земли с золотоносной породой, то им займется конкурент. А если ты не сподобился поставить охрану в городе, то противник захватит и тебя. И наплевать ему, что ты отстроил двадцать Чудес Света и через пару лет начнешь закладку космического корабля. У него есть сильное войско и желание ассимилировать твою жалкую нацию в его огромную империю. С другой стороны, подумай: ведь на его месте можешь быть и ты. Попробуем иначе. Участников цивилизованной гонки шестеро. Шесть различных наций на такой маленькой планете. Ресурсов вечно не хватает, приходится постоянно охранять границы. Но есть не только враждебные соседи. Есть классные ребята, готовые вступить с тобой в союз, чтобы разгромить противника и захватить лакомые кусочки земли. Ну, или на крайний случай обменяться с тобой научными достижениями. Хотя никто не мешает им в один прекрасный момент высадить свои войска возле твоей столицы и заявить, мол, знаешь, коллега, но я тут подумал, что раз твои воины где-то далеко, то я, пожалуй, объявлю тебе войну.

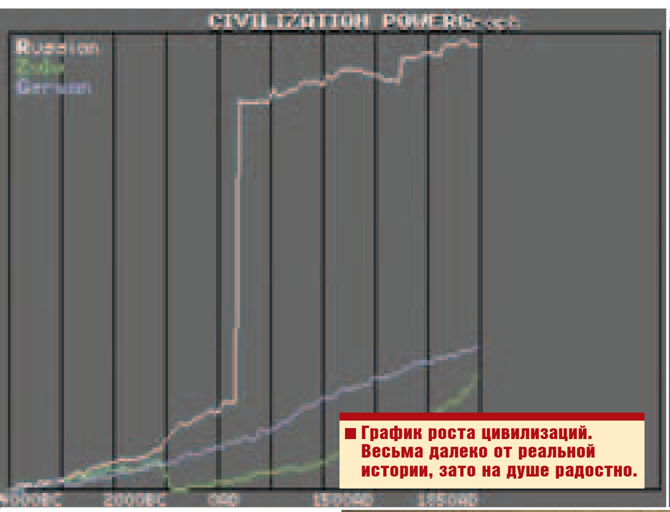
В связи с этой ситуацией громадными горящими буквами на экране возникает слово «БАЛАНС». Шахматы по сравнению с «Цивой» кажутся невинной игрой в крестики-нолики. Тебе придется думать не на ход впе-

Ты должен знать все формулы и зависимости, должен предсказывать эффект от строительства здания или изучения науки

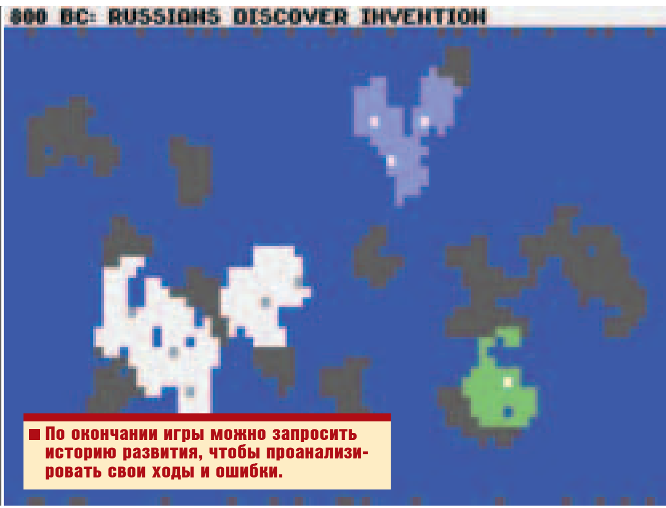


■ Управление городом – отдельная головная боль.

■ Современный банк неплохо чувствует себя рядом с древнеримским Колизеем.



■ График роста цивилизаций. Весьма далеко от реальной истории, зато на душе радостно.



■ По окончании игры можно запросить историю развития, чтобы проанализировать свои ходы и ошибки.

ЧУДО В КЕЛЬЯХ



На выделенные средства ученые изучают новые технологии. Некоторые из них позволяют построить Чудо Света, в числе которых классическая Александрийская Библиотека, Колосс Родосский, Висячие Сады и другие. Предназначение этих удивительных построек весьма многообразно. Одни дают бонусы к таким нетривиальным вещам, как смена политического строя без стадии анархии, а другие – прирост финансов, увеличение трудоспособности и так далее.



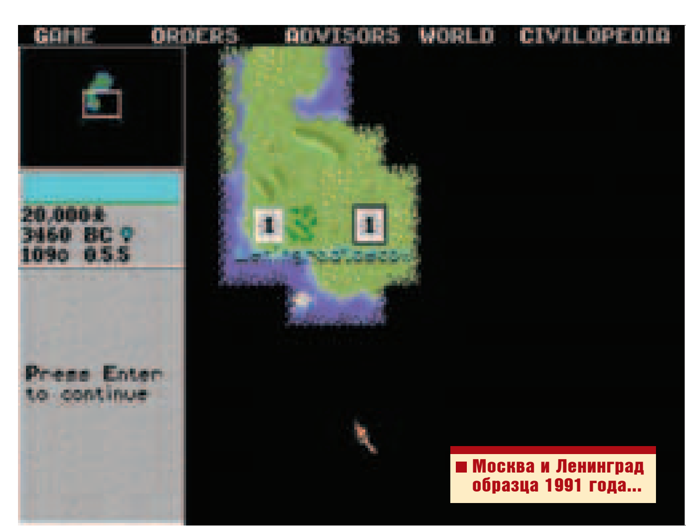
ред, а на сотни ходов. Чтобы стать истинным мастером игры, ты должен знать все формулы и зависимости, должен предсказывать любой эффект, получаемый от строительства нового здания или изучения науки. Иначе в один пасмурный момент ты поймешь, что совершил ошибку, корни которой лежат в далеких глубинах истории. И в этом вся прелесть игры – оттачивание своих навыков до совершенства.

СОЦИАЛЬНЫЙ ДОПРОС

За большим, как известно, не видно малого. Твои радужные планы по созданию Обсерватории Коперника может нарушить человеческий фактор. Гражданам не очень нравится, когда их, например, заставляют работать. Это называется «культура», и лечится она несколькими способами. Чудеса Света, специальные постройки, увеличение финансового баланса в сторону развлечений.

Или, как патентованное средство доктора Гильотена, смена правящего строя. Переход от монархии к республике подобен Французской Революции – народ штурмом берет Бастилию, отказывается работать и даже воспроизводить себе подобных. Военные тоже бастуют. Революция должна быть бархатной – иначе анархия сведет на «нет» все усилия. Так что Civilization можно смело посоветовать политикам. Может быть, тогда они поймут, чего в действительности не хватает простому человеку из народа, который работает на производстве, изучает науки и платит налоги.

Нужно либо силой захватить соседей по эллипсоиду, либо построить космический корабль, способный долететь до Альфы Центавра



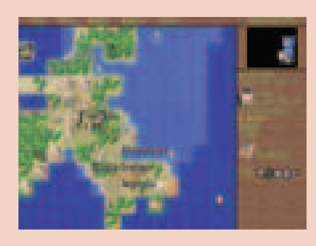
■ Москва и Ленинград образца 1991 года...



■ ...Москва и Санкт-Петербург 5 лет спустя.



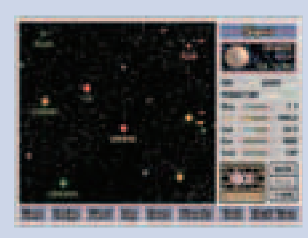
TM RADIO ULTRA



Colonization

Жанр: Strategy
Разработчик: MPS Labs
Издатель: Microprose
Объем: 5 Mb
Дата выхода: 1994 год

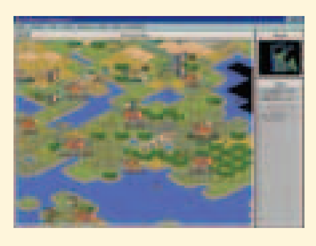
Младший отпрыск «цивилизованного» семейства. Лично мне эта игра нравится больше, чем ***Civilization***. Суть и главная цель – колонизация обеих Америк, эскалация отношений с индейцами, обработка плодородных земель, соперничество с собратьями из Старого Света и, как лучший итоговый вариант, объявление независимости от своего короля. Всего в гонке участвуют 4 стороны (Голландия, Испания, Франция и Англия) плюс одна секретная. Каждая преследует определенные цели, давая при этом соответствующие бонусы. Например, голландская колонизация – это производство товаров, обмен с туземцами и торговля с европейцами. «Цивилизованный» геймплей вкупе с необычным сеттингом производят очень вкусный продукт.



Master of Orion

Жанр: Strategy
Разработчик: Simtex
Издатель: Microprose
Объем: 22 Mb
Дата выхода: 1994 год

Успех ***Civilization*** вдохновил продюсеров из **Microprose** на создание аналогичных стратегических игр. Первой из них стала ***Master of Orion*** от команды **Simtex**. Ты встаешь во главе своего народа, дабы выполнить свою миссию по приведению подопечных к светлому галактическому будущему, распределяя ресурсы: часть на строительство, часть на войска, часть на жизнеобеспечение граждан, часть на исследования. Впрочем, первая серия не дает такого шикарного размаха, как в ***MoO 2*** – вот там можно развернуться на полную катушку, включая разветвленную дипломатию и Всегалактические Выборы. Третья часть подвела: слишком сложная, и нащупать баланс в ней практически невозможно. Так что рекомендую ***Master of Orion 2: Battle at Antares***.



Civilization II

Жанр: Strategy
Разработчик: Microprose
Издатель: Microprose
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1996 год

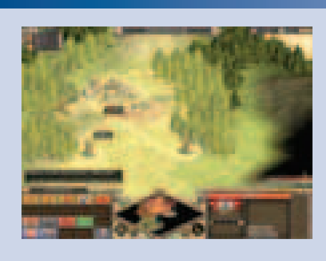
Вторую часть ждали с огромным нетерпением. И, надо признать, ожидания она оправдала. В первую очередь, это совершенно новая графика и дизайн, а также многооконный интерфейс, как будто заранее интегрированный в **Windows 95** (настолько он аккуратен и дружелюбен). Стоит отметить очень красивые по тем временам видеовставки, комментирующие производство Чудес Света. Хороши и трехмерные модели, представляющие советников и иностранных дипломатов. В остальном же стало чуть больше всего: 28 Чудес Света, более 100 научных открытий, 8 цивилизаций на выбор, каждая со своими юнитами и уникальным дизайном. Так что этот сиквел стоит считать скорее количественным, нежели качественным. Этакий римейк с дополнениями.



Master of Magic

Жанр: Strategy
Разработчик: Simtex
Издатель: Microprose
Объем: 24 Mb
Дата выхода: 1995 год

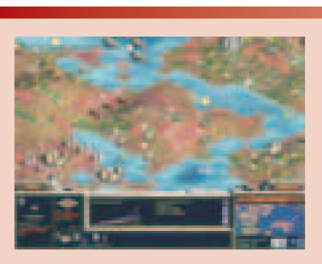
Сразу после выхода ***Master of Orion*** разработчики принялись за ***Master of Magic***. Взяв за основу ту же самую концепцию, дизайнеры создали фэнтэзийный мир, в котором правит магия. В роли начинающего волшебника ты должен строить поселения, разрабатывать мощные заклинания, создавать непобедимые войска или же приглашать на службу мужественных героев. Твоя задача – с помощью всего этого барахла завоевать всех конкурентов или просто дать себе отсрочку, чтобы изучить **Spell of Mastery** – заклятье, при помощи которого тебе подчинится весь мир. А миров тут как раз две штуки – обычный и **Myrrar**, проникнуть в который не так-то просто. Также стоит отметить пошаговые бои с широким применением магии, чего доселе в таких играх не было.



Rise of Nations

Жанр: Strategy
Разработчик: Big Huge Games
Издатель: Microsoft
Объем: 1 CD
Дата выхода: 2003 год

Абсолютно уникальная игра от бывшего соратника **Сида Мейера** (Sid Meier) – **Брайана Рейнольдса** (Brian Raynolds), в портфолио которого завалялись ***Civilization II*** и ***Alpha Centauri***. По сути, **Rise of Nations** – это самая настоящая интеграция основ «Цивилизации» в жанр RTS. Начиная в древнем мире, необходимо развить подконтрольную нацию до уровня информационного века, попутно уничтожив противника и понастроив Чудеса Света. Естественно, придется развиваться и в научном плане – к твоим услугам 3 главнейших направления: наука, военное дело и экономика. Весь процесс – пошаговый, но в случае столкновения двух армий включается режим реального времени. Все это плюс куча фишек стоят того, чтобы хотя бы посмотреть на игру.



Alpha Centauri

Жанр: Strategy
Разработчик: Firaxis Games
Издатель: Electronic Arts
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1999 год

Именно эту игру можно смело называть «сиквелом» ***Civilization***. Действие происходит на Альфе Центавра, той самой планете, куда ты отправил космический корабль в первой части. По прибытии колонизаторы разделились на фракции и незамедлительно поссорились. Так что обживать планету дружным коллективом не получится: необходимо изучать окружающую среду, изобретать новые средства защиты, причем не только от инопланетной гадости, но и от собратьев по расе. Геймплей практически идентичен оригинальной **Civilization** с учетом опыта второй части. Дерево технологий абсолютно уникально, есть возможность конструировать юниты собственноручно. Если тебе нравится Civilization, ты обязан поиграть и в ***Alpha Centauri***.

Пятый Кубок России
по поиску в интернете

12 октября — 26 ноября.
Участвуют все желающие!
Правила и тренировочные игры — на сайте kubok.yandex.ru

главный приз: **Škoda**Octavia





10 ЛЕТ НАЗАД



МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

На обложках зарубежных журналов появилось изображение из игры ***Termnal Velocity***. Вдохновленные рецензенты расписывали невероятные впечатления от демоверсии игры, разработанной в стенах **3D Realms** (точнее, подконтрольной студии **Terminal Reality**). Совершенно сумасшедший 3D Action, позволяющий игроку управлять сверхскоростным футуристическим истребителем, захватил умы геймеров того времени. Кстати, вышедший в том же году фильм **Terminal Velocity** с **Чарли Шином** (Charlie Sheen) не имеет к игре ни малейшего отношения.

МИЛАЯ УЛЫБКА КАПИТАЛИЗМА

Компания **Interactive Magic**, которую основал **Тревор Чан** (Trevor Chan), анонсировала выход оригинального экономического симулятора. Фактически его название полностью обрисовывает геймплей: ***Capitalism***. Несложно догадаться, что игроку предстоит основать собственную империю, и основная задача его – богатеть. Способов обогащения – тысяча и одна штука. Можно стать мелкооптовым дистрибьютером, можно построить собственную фабрику и продавать товары распространителям, можно купить здание в центре мегаполиса и устроить там супермаркет. От себя скромно замечу, что моя учительница по экономике (да-да, я тогда учился в школе) заявила примерно следующее: «Эта игра – лучший учебник по экономике, когда-либо виденный. Дает максимум представления о том, как это делается на Западе».

5 ЛЕТ НАЗАД

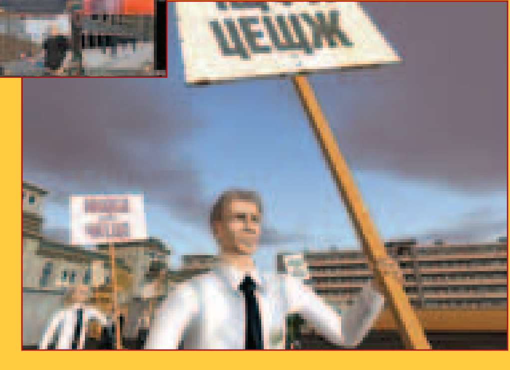
ГОБЛИНЫ АТАКУЮТ



В середине ноября 1999 года на золото ушла игра ***«Горький-17»***, адаптация польской игры ***Odium***. Эта ролевая стратегия получила средние оценки у прессы и пользовалась определенной популярностью у игроков. Все было бы ничего, если бы на нее не обратил свой взгляд известный в то время игровой журналист-аналитик **Дмитрий «ст. о/у Гоблин» Пучков**, ныне известный как правильный переводчик кинофильмов и создатель студии **«Божья искра»**. Вследствие некоторых переговоров Дмитрий согласился вольным образом перевести игру, практически переиначив главных героев и сюжет повествования. Проект, названный ***«Горький-18: Мужская работа»***, стал первой и единственной игровой локализацией, совершенно не соответствующей оригиналу. Аналогичными можно было бы назвать некоторые проекты от студии **Snowball**, но даже они в массе своей были максимально приближены к оригиналу, несмотря на вольные отступления. Думаю, что «Горький-18» можно считать пилотным проектом студии «Божья искра», ныне специализирующейся на вольных переложениях известных кинопроизведений.

А КЕМ ТЫ БЫЛ ДО 1917 ГОДА?

Демис Хассабис (Demis Hassabis), покинувший родную компанию **Bullfrog** и основавший в Лондоне студию **Elixir**, анонсировал свою первую игру. Проект с незамутненным политическим названием ***Republic: The Revolution*** предоставляет игрокам уникальную возможность пройти все ступеньки политической карьеры. Начиная с обычного гражданина своего государства с интересным названием **Novistrana**, ты должен усадить свой хитрый зад в кресло верховного правителя. Причем неважно, будешь ты президентом, королем или диктатором. Цели можно достигнуть целым набором различных методов – начиная с пропаганды и черного пиара и заканчивая промыванием мозгов, взяточничеством и другими криминальными средствами. Каждое направление характеризуется изначально выбранным персонажем – политиком, бизнесменом, мафиозо, священником или генералом. Как известно, игра выпущена в России компанией **«Медиа-Хауз»**.



Инсайдеры компании **LucasArts** недвусмысленным образом дали понять, что владельцы торговой марки **Star Wars** ведут переговоры с компанией **Verant Interactive**, создателем популярнейшей MMORPG ***EverQuest***. Разумеется, сначала никаких подробностей не поступило. А через некоторое время пресс-служба LucasArts распространила анонс уникальной MMORPG в мире ***Star Wars***. В проекте ***Star Wars: Galaxies*** ты можешь поиграть за одну из нескольких рас, выбрать профессию, покататься на невиданных машинах, отыграть добрую или злую роль и так далее. Игра вышла летом прошлого года, и на данный момент в ней зарегистрировано более 500 000 пользователей.

Компания **Warner Bros.** подтвердила: «Матрица» – это реальность. По крайней мере, виртуальная. Разработка игры ***Enter The Matrix*** по мотивам знаменитой трилогии поручена компании **Shiny Entertainment**, которую возглавляет харизматичный **Дэйвом Перри** (Dave Perry). Как мы знаем сегодня, игра получилась не самой красивой в плане дизайна, но геймплей и уникальные видеоматериалы с успехом компенсировали покупку 4-дискового чуда игростроения.

Практически одновременно компании **Epic Games** и сотрудники **id Software** заявили, что их проекты-конкуренты (***Unreal Tournament*** и ***Quake III: Arena***, соответственно) ушли на золото и появятся на полках магазинов в ближайшее время.

В продажу поступила ***Ultima IX: Ascension***. Очень требовательная к системным ресурсам заключительная часть сериала не снискала благодарности игроков, что послужило первым шагом к развалу **Origin Systems**.



МАСС-МАРКЕТ

Максим Каммерер

Как известно, в мире победившего капитализма есть лишь одно условно объективное мерило всего. Оно же всеобщий эквивалент. Это деньги. С одинаковой легкостью ими оценивается человек, компания или целая страна. «Если ты такой умный, то почему такой бедный?» В этой короткой фразе умещается практически весь современный лайфстайл.

Но нет, о политике не будет сказано ни слова. Никаких призывов к волнениям, справедливому перераспределению благ и прочим общественно полезным мероприятиям. Мы все еще говорим об играх. Ведь их успешность, как и успешность любого другого продукта потребления – даже того, что на стыке с искусством, – тоже в конечном итоге оценивается деньгами. За неимением других надежных критериев оценки именно коммерческий успех приравнивается к качеству. Потребитель смел с полок миллион копий по 50 уссурийских енотов за штуку? Отлично, значит, игра – качественная, значит, игра – хит. Все остальное слишком субъективно, чтобы приниматься в расчет.

Что ж, весьма разумно. Ведь, что такое качество? Если в двух словах, то это свойство продукта удовлетворять фактические и потенциальные потребности покупателя. А значит, когда покупатель по собственной воле распахивает орошенный трудовым потом лопатник, он тем самым как раз признает уровень качества приобретаемого продукта. Признает, что продукт удовлетворяет его ожиданиям. Чем формируются эти ожидания и эти потребности – вопрос для отдельного разговора, а пока важно понять одну вещь: более объективного показателя, чем продажи, нет и быть не может. Миллион леммингов не может ошибаться! Впрочем, речь в данном случае не идет о тех благословенных странах, где компьютерные игры, фильмы и книги раздаются почти что даром, то есть по цене носителя, и где любой тинейджер может к выпускным экзаменам на сэкономленные от завтраков деньги скопить такую коллекцию, что ни в один мусоровоз не поместится.

Рецензия в журнале, меткое слово на форуме или любое другое частное мнение – это не приговор игре, а лишь констатация того факта, что она есть. Окончательный вердикт выносит рынок, и свой рейтинг он выставляет не какими-то абстрактными процентами, а куда более понятными цифрами: количеством проданных копий и кассовыми сборами. Хорошая ли игра, плохая ли, хороший ли фильм, книга, песня – в конечном итоге это определяет покупатель.

Кому интересны ***Fallout***, ***Jagged Alliance***, ***American McGee's Alice*** и все прочие предметы хардкорно-геймерского культа? Журналистам, да горстке оголтелых фанатов, которые общими усилиями не смогут оплатить аренду офисов, где их любимые игры разрабатывались. Если они такие хорошие, то почему так плохо продались?..

Видимо, потому же, почему какая-нибудь туалетная Дарьядонцова в мягкой обложке продается на порядки лучше Эф Эм Достоевского, а русский народный фантаст Сергей Лукьяненко приносит издателям куда больше денег, чем, к примеру, Станислав Лем. Ведь нельзя забывать, кто такой этот пресловутый массовый покупатель. Будем честными, он – не более чем отвлеченная статистическая величина. Среднее арифметическое, причем не просто среднее, а очень-очень среднее. Проще говоря, посредственность. Ориентироваться исключительно на него, значит производить исключительную же посредственность. Чтобы убедиться в этом, достаточно заглянуть в чарты продаж – неважно чего: фильмов, музыки или компьютерных игр. Богатые аранжировки, типовые герои, примитивные, но навязчивые мелодии, предсказуемые сценарии, спецэффекты, красивая картинка – попса, она и есть попса. Клоны и сиквелы, сиквелы и клоны.

Но что самое ужасное в попсе? Именно то, что она популяр-

■ Так должен выглядеть настоящий разработчик – кожа, ребра, зубы.

...почему какая-нибудь туалетная Дарьядонцова в мягкой обложке продается на порядки лучше Эф Эм Достоевского...


С немым укором смотрит ситх на руководство BioWare. Но парни не сдаются.

на. Востребована. Можно сколько угодно ругать, к примеру, «продажных разработчиков», но бизнес есть бизнес – выгодно производить то, что хорошо продается. К тому же, это приятно. Ведь любой музыкант предпочтет выступать в хорошем большом зале, а не на квартире у знакомых. Сложно его в этом винить. Сложно винить и разработчиков, которые за свой труд хотят получать не только славу в веках, но и достойное материальное вознаграждение здесь и сейчас. В конце концов, разработчик – не одинокий художник-демиург, который может позволить себе творить для Вечности. Голый голодный энтузиазм и жгучее желание воплотить в коде самые свои сокровенные игро-фантазии могут какое-то время двигать процесс, но рано или поздно они разобьются о два неприятных факта (как минимум): во-первых, команда хочет кушать, а, во-вторых, само производство требует значительных денежных затрат. Меценатство в сфере интерактивных развлечений, к сожалению, не слишком принято, поэтому денег на разработку никто так просто не даст. С осознанием этой простой вещи искусство начинает медленно и печально превращаться в бизнес. Немногие способны противостоять Темной стороне.

В итоге мы имеем то, чего заслуживаем. Пенять на зеркало – глупо. Разработчики стараются максимально угодить нашим ожиданиям, снова и снова повторяя схемы, которые однажды сработали. Лезть в нутро отлаженных игровых концепций с коммерческой точки зрения небезопасно, поэтому основное внимание уделяется внешнему лоску – тому, что делает из стопроцентного вторсырья молодцеватый и подтянутый блокбастер. Дряхлому игровому архетипу прописывается курс полигоновых инъекций, вставляются модные графические навороты, и, вуаля, он вновь готов к употреблению. Как пожилая поп-дива, получившая очередную дозу поддельной гладкокожей молодости в кабинете пластического хирурга. А за ушами вместо узлов кожи – порядковый номер.

Современная гонка технологий сродни гонке вооружений, которая несколько десятилетий тянула все соки из мощнейших держав, не давая им гармонично развиваться в других направлениях. Замкнутый круг: в попытке обойти конкурентов разработчики тратят все больше денег на технологию, уменьшая себе пространство для маневра – чем выше бюджет игры, тем меньше издатель готов им рисковать. В следующий раз, чтобы вновь привлечь к себе внимание, придется увеличить вложения в технологию, а значит, еще туже связать себе руки. Клоны и сиквелы, сиквелы и клоны. Безрадостная картина, согласись.

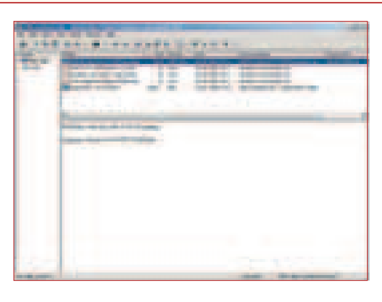
Само собой, порой бывают исключения – когда особо харизматичный и удачливый деятель прогибает рынок под себя вместо того, чтобы прогибаться самому. Но его успех тут же пытаются повторить последователи, и вот, по прошествии некоторого времени, то, что еще недавно было исключением из правил, становится мейнстримом. Со всеми вытекающими последствиями. А автор удачной игровой формулы становится заложником собственного успеха. Под давлением аудитории, требующей продолжения банкета, и партнеров, желающих получить от будущих проектов столь же высокую отдачу, он вынужден идти по пути наименьшего сопротивления – заняться самокопированием. И этот путь уводит его как раз туда, где у гигантских конвейеров игростроительных фабрик вкалывают его менее талантливые, менее харизматичные и менее удачливые коллеги.

Способы выйти из тупика есть, но все они сопряжены с немалым риском. Можно, скажем, вдрызг разругаться с бизнес-руководством, хлопнуть дверью и уйти на вольные хлеба, чтобы начать все с чистого листа. Так бывает часто, и именно поэтому порой складывается впечатление, что игровые студии размножаются делением. Но можно поступить более изящно: к примеру, поручить разработку сиквелов сторонней команде, чтобы высвободить ресурсы для новых проектов и при этом не поставить под угрозу свое финансовое благополучие. Именно так поступила краснознаменная ролестроительная фабрика **BioWare**, отдав на сторону производство сперва одного адд-она к хитовой ***Neverwinter Nights***, а затем и ***NWN 2*** в комплекте с ***Knights of the Old Republic 2***. Отделавшись от сиквельной рутины, студия смогла сосредоточить собственные силы на оригинальных разработках: весьма необычной консольной экшен-RPG в китайском стиле ***Jade Empire*** и фэнтезийной ролевой игре ***Dragon Age***, в основу которой вместо обычных патентованных вселенных положен собственный сказочный мир.

Впрочем, пример BioWare – исключение из правил. Обычно разработчики весьма неохотно выпускают из рук журавлей, несущих позолоченные яйца. И их можно понять. Вернее, даже не можно, а нужно.

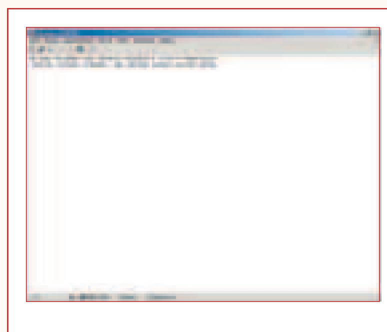

Немногие способны противостоять Темной стороне.

Хотя бы для того, чтобы не сотрясать воздух бессмысленными проклятиями и не портить себе карму бессильной злобой, когда очередной подающий надежды проект будет закрыт, а новые диски на магазинных полках вновь будет сложно отличить один от другого. Это жизнь. Это бизнес. Какие уж тут игры...



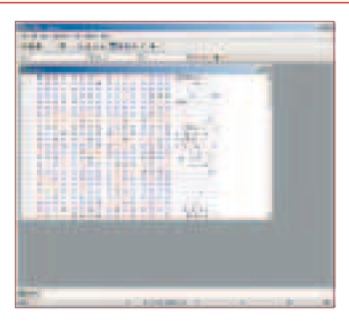
Clip Cache Plus 2.9

Продолжаем искать лучший clipboard-менеджер! Очередной кандидат – это Clip Cache Plus, одна из лучших программ в своем классе. Ее сильная сторона – ненавязчивость. После инсталляции она спокойно «ловит» все, что попадает в кэш по командам «скопировать», «вырезать» либо по нажатию их клавиатурных сочетаний. Причем, это может быть все что угодно – текст, картинки, или файлы – **Clip Cache Plus** совершенно все равно, с каким именно материалом ты в данный момент работаешь. По умолчанию все складывается в одну папку в базе программы, но таковых можно сделать и несколько – например, для картинок, ссылок, текста и т.д. К программе существуют плагины, расширяющие ее возможности до невиданных высот.



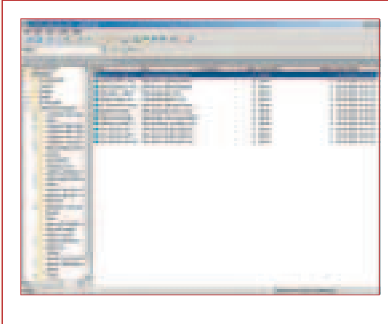
Bred 3.0.3

Еще один кандидат на звание «лучшего текстового редактора в мире». Не веришь? Зря! Что самое главное в простом текстовом редакторе, который позиционируется как замена Notepad? Простота и незатейливость, малый вес дистрибутива, присутствие всех необходимых функций и, что особенно важно, корректная работа с нашими кодировками. Все это имеется в новой (третьей по счету) версии текстового редактора с незатейливым русским названием Bred. Две предыдущие версии были весьма популярны во времена **Windows 98** и **Windows Me**, и все это время наш подопечный не стоял на месте, а становился лучше. Теперь текстовый редактор Bred всегда можно найти на нашем диске в стандартном наборе софта.



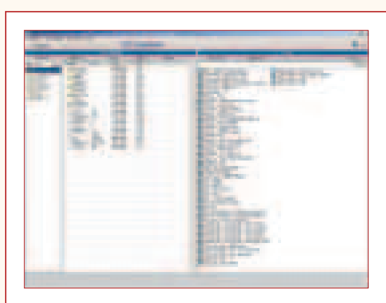
HexEdit 2.1

У-ф-ф. Наконец-то я нашел толковый бинарный – то бишь, шестнадцатеричный – редактор, работающий под **Windows**. До этого момента мне приходилось пользоваться встроенным редактором **FAR**'а, что было крайне неудобно. Этот редактор – не только прекрасная находка для программиста. *HexEdit* может пригодиться, если, например, в любимом форуме тебе поведают, что «для отсечения баннера в новой версии **ICQ** надо всего лишь заменить первые три байта icq.dll на нули» – естественно, что такие виртуозные трюки делаются не при помощи **Notepad**'а или, Боже упаси, **Microsoft Word**. Также для сведущих людей он может поведать много интересного о содержимом запароленных либо зашифрованных файлов.



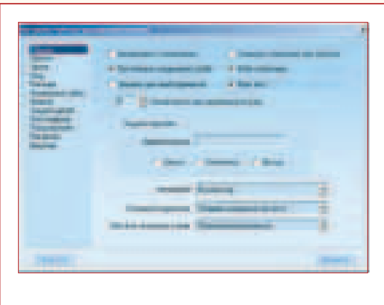
LinkStash 1.6.8

Еще одна интересная программа для наведения порядка в твоих закладках. Это не просто компилятор ссылок, в который можно собирать закладки и затем управлять ими – это своеобразный «датацентр». Для создания начального комплекта линков программа умеет импортировать закладки как из стандартного «Эксплорера», так и из других браузеров – например, из *Mozilla*, *Firefox* и *Opera*. А если ты со временем решишь хранить свою коллекцию ссылок именно в *LinkStash*, то адреса страничек можно сохранять прямо в нее, нажимая в браузере определенную комбинацию кнопок, или вообще настроить *LinkStash* на автоматический отбор ссылок из браузера. Оказывается, это очень удобно – привыкаешь практически мгновенно.



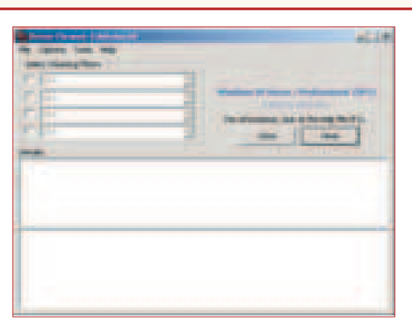
FTP Commmander 5.55

Программа для работы с ftp-серверами, на этот раз бесплатная. Использует классический двухоконный, в простонародье известный как «нортоновский», интерфейс – до сих пор трудно придумать что-то более удобное. Содержит в себе практически все, что нужно для нормальной работы: поддержку кучи протоколов «общения» с серверами, ввод специальных команд через консоль и автоматизацию действий. Все введенные адреса сохраняются в виде иконок «компьютеров», напоминающих то, что ты видишь в локальной сети. Кстати, стандартный комплект содержит в себе ссылки на ftp-серверы многих производителей железа, что может оказаться весьма полезным при поиске драйверов.



MyProxy 6.54

Программа для более экономного использования твоего интернета, которого, увы, никогда много не бывает. Правда, увеличить его количество *MyProxy* не в силах, но зато вполне может повысить качество, что также немаловажно. Первое и главное ее умение - это локальное кэширование страниц, картинок и DNS-запросов, что позволяет многократно ускорить работу с часто просматриваемыми страницами. Программа также поможет сохранить приватность, поочередно работая через несколько прокси-серверов. Кроме того, для экономии трафика программа режет баннеры и всплывающие окна, а также учитывает потраченные на интернет деньги, чтобы лучше было видно разницу до и после ее использования.



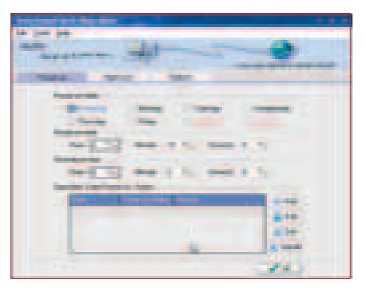
Driver Cleaner 3.3

Ну вот, опять система зависла! И, как назло, сразу после установки новой видеокарты. Ты еще не замучился искать причину проблемы? Тогда я тебя обрадую, потому что наверняка я знаю ее решение! Скорее всего, проблема заключается в некорректной или неполной деинсталляции предыдущей версии драйверов, что иногда нет-нет, да случается даже у особо опытных юзеров. В этом случае тебе поможет программа ***Driver Cleaner***. Как ты уже догадался по названию, ее основное предназначение – тщательно вычищать весь «мусор», остающийся после сноса драйверов из системы. Программа умеет прибираться за видео, аудиокартами и даже некоторыми системными чипсетами.



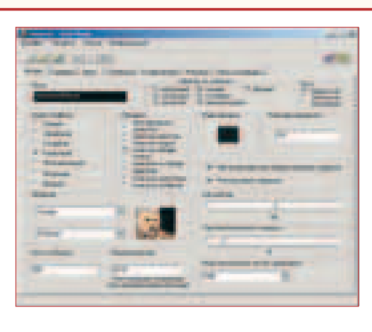
Terragen 0.9

Terragen – это программа, создающая новые миры. Звучит захватывающе, не так ли? Но самое интересное, что так оно и есть! При помощи этой программы твои безграничные фантазии наконец-то найдут почти материальное воплощение. Это псевдотрехмерный редактор, в котором можно изготавливать пейзажи далеких планет 2-3 нажатиями кнопок. Пейзажи рисуются посредством маленьких квадратиков, часть которых генерируется случайным образом, а часть – в соответствии со сложнейшими формулами расчета освещения и взаимодействия окружающих материалов, которые имеются в «движке» этой, на первый взгляд, простой программы. Если хорошенько потрудиться, то красоты получаются просто неописуемые.



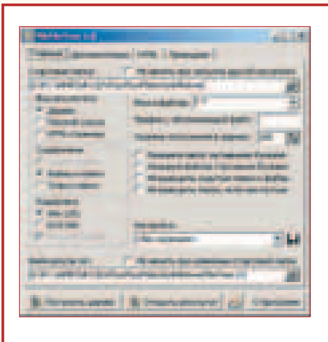
Auto Power-on & Shut-down

Помнится, была такая любопытная программка, позволяющая выключать компьютер либо простым нажатием на иконку, либо по расписанию – она помогала мне вырубать «глючивший» комп, не желавший выключаться кнопкой. А сейчас появилась интересная программа *Auto Power-on & Shut-down* со схожими функциями. Благодаря тесной интеграции с BIOS она позволяет включить компьютер строго по расписанию, тут же закрыть к нему доступ, вплоть до отключения клавиатуры и мыши, а затем, дав ему определенное время поработать, выключить в соответствии с тем же расписанием. Если же в твоей системе отстает время, то программа заодно подстроит его через интернет.



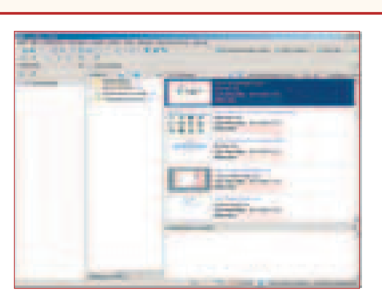
Quake 3 Arena Config Maker 1.0

Тебе никогда не хотелось узнать, как в игре ***Quake III Arena*** сделать себе цветной ник? А как улучшить и без того классную графику попрежнему великолепного движка ***Quake III***, включив тени у всех объектов, улучшив детализацию текстур и установив кучу дополнительных настроек для видео? Конечно, все это легко делается при помощи набора консольных команд; но знают их далеко не все, и не у всех есть время возиться с их изучением и настройкой. Да и зачем, если нужного результата можно добиться намного быстрее – при помощи программы *Quake 3 Arena Config Maker*. А если ты все-таки освоишь консольные команды, то для простоты их можно добавить туда же.



NikFileTree 1.8

Как же меня достал этот *Проводник*! Тебя тоже? А давай его немножко улучшим. Вот мне, например, всегда не хватало возможности сохранять «дерево» каталогов в текстовом файле – например, для того, чтобы выслать другу список папок со своими MP3-файлами. Тут-то на помощь и приходит программа *NikFileTree*. Построение списков папок и файлов – ее основная обязанность. Полученный результат в виде «плоского» или древовидного списка можно отфильтровать, а затем отправить на печать, либо сохранить в виде HTML-файла. По желанию туда же можно добавить информацию о размерах файлов, времени их создания и модификации или атрибутов. И самое главное – все это прекрасно встраивается в Проводник.



PixGrabber Trial 1.1.05

Программа для поиска и упорядочивания картинок. *PixGrabber* умеет искать картинки на винчестере, CD и в интернете, пользуясь при этом сразу несколькими специализированными поисковиками – www.picsearch.com, images.google.com, www.ditto.com, а также другими проверенными средствами поиска фотографий. Все найденные картинки можно закачать на винчестер, упорядочив их практически по любым параметрам и задав поиск дубликатов. Все прошедшие критерии отбора картинки индексируются и заносятся в базу для последующего быстрого поиска. Заодно PixGrabber блокирует баннеры – признак хорошего тона программистов.

Кроме вышеперечисленных программ, на нашем диске ты найдешь множество других, не менее полезных и интересных софтин.

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КИНОПЛЕКС



Текст: Михаил Шахов

«Человек-паук». «Хеллбой». «Превосходство Борна». «Троя» и «Король Артур». «Ночной дозор», наконец. Конец лета и начало осени выдались богатыми на фильмы, которые просто обязательно нужно увидеть собственными глазами. Но в сентябре у наших читателей-школьников начался учебный год, а у читателей-студентов – осенняя пересдача. Тут уже не до походов в кинотеатры. Давай подберем хотя бы подходящий плеер и пересмотрим все блокбастеры на компе, не отходя далеко от зачеток и учебников.

Видеофильмы на компьютере смотрят довольно давно: старый добрый формат VideoCD существовал еще во времена **Windows 95**. Правда, один двухчасовой фильм занимал в нем несколько компакт-дисков. Поэтому особенной популярности идея просмотра фильмов на мониторе достигла лишь с появлением современных форматов записи – программного MPEG 4, который позволяет загнать на одну компашку чуть ли не три часа видеоизображения, и аппаратного DVD. Диски в формате последнего вмещают от 4 до 9 Гбайт информации, чего при необходимости, может быть вполне достаточно для размещения даже нескольких фильмов (или обширной коллекции игровых новинок от «PC-ИГР»).

Поддержку DVD в компьютер приходится устанавливать на аппаратном уровне: чтобы великий немой заплясал на твоем экране, надо сначала воткнуть в системный блок железяку стоимостью от 20 долларов. Впрочем, во все современные компьютеры привод DVD, как правило, устанавливается еще на стадии приобретения.

Всем счастливым владельцами DVD мы расскажем о программе для его удобного просмотра – **PowerDVD**. В принципе, с них достаточно: DVD с грехом пополам умеет проигрывать даже банальный **Windows Media Player**, системные требования которого для оснащенных DVD игровых компьютеров – что слону дробина.

А вот владельцы куда более широко распространенных, но стремительно устаревающих приводов CD-ROM, которые смотрят фильмы в формате MPEG-4, без помощи не останутся. Им мы предложим массу программных решений для воспроизведения фильмов. Но сначала – о кодеках, которые позволяют смотреть сжатые и закодированные фильмы.

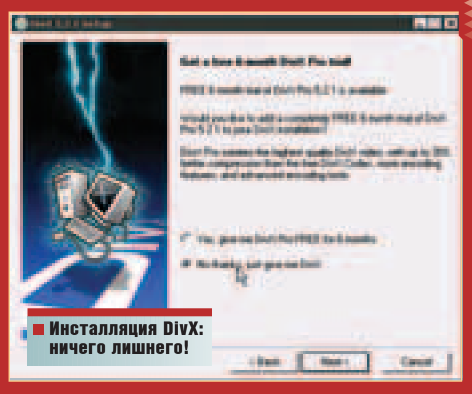
NIMO CODEC PACK

ТИП ПРОГРАММЫ	пакет кодеков для просмотра видеофайлов
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Nimo
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	Freeware
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	http://nimo.titanesk.com/

Что такое пакет кодеков и зачем он тебе нужен? Говоря по-простому, видеокодек – это набор библиотек, идеологически схожий с драйвером любого компьютерного устройства. Один раз установленный в системе, кодек должен быть доступным любому приложению, в принципе рассчитанному на работу с ним. Различные проигрыватели видеофайлов (кроме тех, что ориентированы на работу с конкретным стандартом) будут воспроизводить файл с фильмом только в том случае, если в системе присутствует кодек, которым этот файл закодирован.

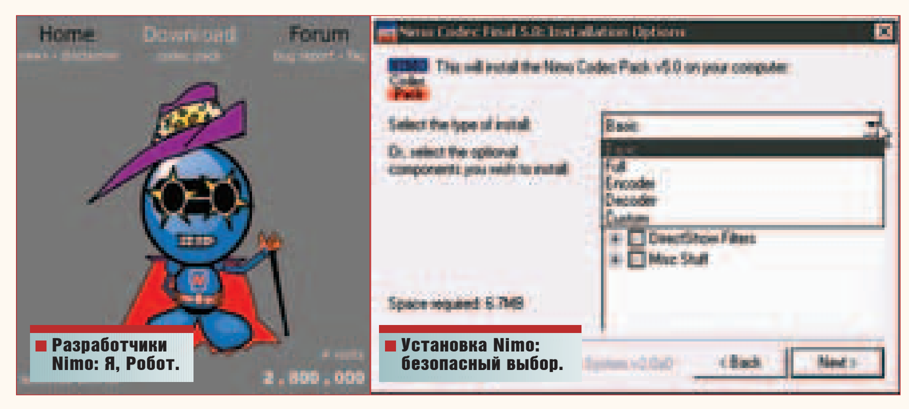
ВАЖНЕЙШИМ ИЗ КОДЕКОВ

...для нас, пожалуй, является **DivX**. В пакет DivX 5.1 входит не только сам набор кодеков от последователей провалившегося проекта Open DivX, но и небольшой – и, увы, не слишком удобный – проигрыватель видеофайлов формата MPEG4. Бесплатным полностью кодеку стать так и не удалось: сегодня DivX Networks продает профессиональную версию продукта, позволяющую кодировать видеофайлы в формат MPEG4, за деньги. Впрочем, в условиях осеннего дефицита времени тебе вряд ли придет в голову заниматься кодированием файлов. Поэтому при установке DivX просто переключись в режим, копирующий на диск только и исключительно кодек – безо всяких заморочек (см. на рисунке).



Инсталляция DivX: ничего лишнего!

После установки кодека поддерживать MPEG4 будут практически все проигрыватели, которые ты установишь на свою машину – так что использовать родную программу от производителя имеет смысл лишь в том случае, если она тебе чем-то приглянулась. У нее есть один плюс: DivX Player – программа абсолютно бесплатная, так что ты можешь использовать ее постоянно и не нарушать при этом ничьих прав. Если тебя это как-то волнует, конечно.



Разработчики Nimo: Я, Робот.

Установка Nimo: безопасный выбор.

Теперь о **Nimo Codec Pack**. Поскольку кодеков существует на свете великое множество, часто оказывается так, что какого-то одного твоей системе не хватает. Возникает противная ситуация: видеопроигрыватель отказывается воспроизводить файл или выдает тебе одну только звуковую дорожку. А фильм-то лежит и ждет, когда его посмотрят!

Так вот, Nimo Codec Pack представляет собой комплект большинства известных на сегодняшний день видео- и аудио-кодеков. Установив этот пакет, ты застрахуешь себя от большинства возможных проблем с запуском видеороликов.

Помимо собственно кодеков, в набор входят также разнообразные фильтры и несколько вспомогательных утилит – например, полезная программа **DivFix**, позволяющая «лечить» плохо скачавшиеся и поврежденные видеоролики.

Но все же при установке программы на свой компьютер определенную осторожность соблюдать нужно.

Во-первых, устанавливать стоит только самую последнюю версию пакета. Сейчас-то ты без проблем найдешь на DVD свежайший девятый build, но в дальнейшем не забывай навещать сайт Nimo и скачивать последний вариант программы.




PowerDVD: играет почти все.

Заодно обрати внимание на флешевую заставку сайта – вот именно так, как смешного робота, и представляют себе кодек разработчики пакета.Второй немаловажный момент. Устанавливая кодеки, ты должен хорошо понимать, что именно делаешь. Если установить все подряд, что есть в пакете – не исключено, что кодеки разных производителей начнут сражаться между собой за системные ресурсы. Мы, конечно, всегда рады понаблюдать за электронной схваткой и даже готовы принять в ней участие, но все же «война кодеков» спокойному просмотру фильмов

НЕТРАДИЦИОННОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

Видеофайл в BSPlayer воспроизводится в отдельном окне, размеры которого устанавливаются автоматически – в зависимости от разрешения видеоролика. Привычные функции видеопроигрывателя активируются при помощи пунктов контекстного меню.

BSPlayer поддерживает многие форматы видеофайлов и воспроизводит фильмы в любом экранном разрешении. Перед воспроизведением фильма, как обычно, можно указать кодеки видео и звука и настроить их параметры. В общем, все как обычно – за исключением одной мелкой, но занятной детали. BSPlayer при необходимости умеет выводить изображение на *Рабочий стол* **Windows** (контекстное меню программы, *Видео?Режим «Рабочий стол»* – см. рисунок). В результате ты можешь просматривать фильм прямо между значками ярлыков, под полуразвернутыми окнами программ. Практическое применение функции придумать трудновато, но выглядит забавно.

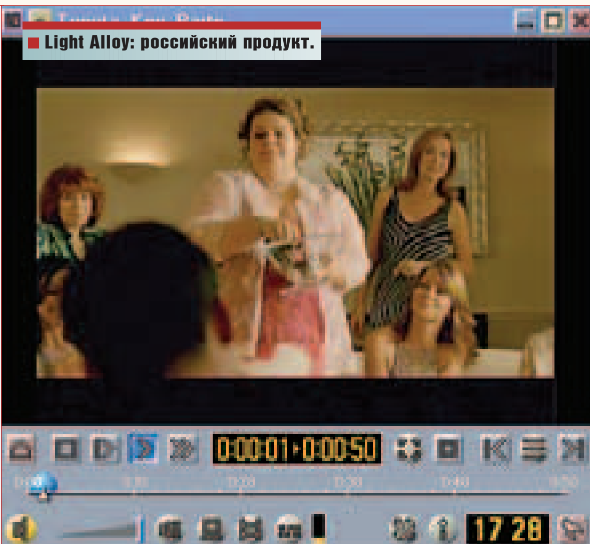


BSPlayer: вывод на Рабочий стол

BSPlayer: значки и окна – поверх видео.



■ BSPLayer: при необходимости понимает по-русски.



■ Light Alloy: российский продукт.

не способствует. Если сомневаешься в своих силах, при выборе компонентов в ходе установки выбирай вариант *Basic* (см. на рисунке). Так надежнее.

Впрочем, если ты совсем уж не хочешь рисковать, установи на свою машину обыкновенный кодек DivX последней версии – для просмотра файлов MPEG-4 его хватит за глаза (см. врезку).

POWERDVD

ТИП ПРОГРАММЫ	
проигрыватель дисков DVD	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
CyberLink	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, 49 долларов 95 центов	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.gocyberlink.com//	

Говоря официальным языком, *PowerDVD* – это утилита для воспроизведения DVD-Video, позволяющая осуществлять интерактивный просмотр дисков DVD-Video и Video CD на персональном компьютере. Если же рассуждать о PowerDVD проще, можно сказать, что этот популярный медиаплеер от **CyberLink** – отличная и очень широко известная программа. О признании свидетельствует уже тот факт, что компания **Sony** включает в комплект поставки DVD-приводов собственного производства именно *PowerDVD*.

Программа-универсал умеет работать с абсолютно всеми типами аудио и видео компакт-дисков и DVD, файлами MPEG, QuickTime, MIDI, аудиофайлами... В PowerDVD реализована полная поддержка систем DirectX Video Acceleration, DTS (5.1 и ES 6.1), Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, Dolby Headphone, SRS TruSurround XT и DirectSound3D – все это говорит о том, что программой удобно пользоваться при превращении твоего персонального компьютера в домашний кинотеатр.

Еще в PowerDVD есть функции захвата кадров в рисунок BMP, повтора участка записи, регулировки параметров отображения, запоминания момента останова и поддержки колеса прокрутки мыши. Одна же из самых интересных функций, появившихся лишь в последних версиях – *CLPV™*. Под этой аббревиатурой скрывается особая технология, которая позволяет программе «растягивать» фильмы в обычном формате 3:4 на полный экран, не допуская при этом искажения картинки. Надо сказать, системных ресурсов *CLPV™* отнимает массу – но качество, как всегда, требует жертв.

Основные кнопки управления программой расположены в изящном окне, отлично видном на рисунке. Кстати, доступ к дополнительным функциям открывается в выдвижной панели. Для ее развертывания надо щелкнуть на маленькой стрелочке влево на краю окна программы.

В программе неплохо реализована работа с закладками, включая их экспорт в файл. Эта функция позволяет обмениваться закладками с другими зрителями, если тебе вдруг захочется обратить чье-то внимание на полюбившиеся фрагменты фильма.

Программа работает как с незакодированными дисками, так и с дисками любых зон, и даже поддерживает пятикратную смену зоны. Происходит это автоматически – при запуске соответствующего DVD.

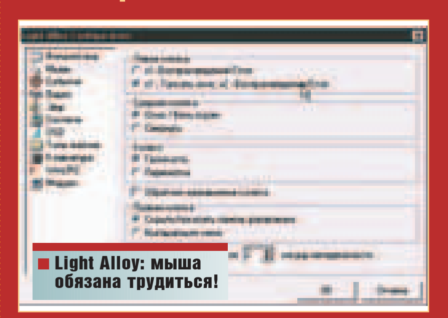
BSPLAYER

ТИП ПРОГРАММЫ	
проигрыватель видеофайлов	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
BSPlayer.org	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Freeware	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
www.bsplayer.org	

BSPlayer – это проигрыватель видеофайлов с поддержкой шкурок-скинов и русского языка.

Программа позволяет воспроизводить почти все современные видеоформаты, но DVD без танцев с бубном напрямую не воспринимает. Плеер не слишком жаден до аппаратных ресурсов. Он поддерживает списки воспроизведения и субтитры (подготовленные практически

УКРОЩЕНИЕ МЫШКИ


■ Light Alloy: мыша обязана трудиться!

При помощи мышки в Light Alloy можно делать массу полезных вещей. Не забудь настроить эти возможности: щелчок по кнопке с изображением гаечного ключа в правом нижнем углу окна программы, затем – переход на закладку *Мышь*.

Здесь задаются функции, которые программа будет выполнять при щелчке той или иной клавишей мышки по активному окну. Важно настроить функции колесика мышки – с его помощью можно будет либо перематывать файл, либо управлять громкостью. Последнее чревато опасностью крутануть колесико машинально и быть оглушенным включенным на полную мощность звуком (если колонки с усилителем позволяют, конечно). Наверное, для того, чтобы избежать такой неприятности, и задуман флажок Обратное направление колеса – все-таки опытный пользователь PC обычно крутит скроллер «на себя».

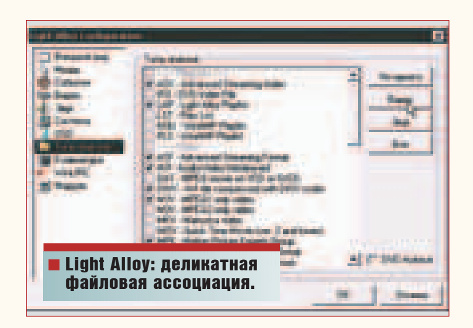
Функцию правой кнопки мыши лучше оставить без изменений – так, как она настроена по умолчанию. Тогда щелчок правой кнопки будет прятать панель управления с экрана, оставляя на нем только фильм в чистом виде.

в любых предназначенных для этого темного дела программах), временную коррекцию субтитров, масштабирование изображения, внешние источники звука и выход на S/PDIF для файлов AC3.

LIGHT ALLOY

	ТИП ПРОГРАММЫ
	проигрыватель видеофайлов
	ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
	Softella
	УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
	Freeware
	АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
	http://www.softella.com/

В этом месте хорошо бы начать трубить в фанфары; поперек страницы нужно пустить красную ковровую дорожку, а вокруг расставить пионерок с букетами роз. Представляем тебе *Light Alloy* – совершенно замечательную программу, написанную группой наших соотечественников.


Light Alloy: деликатная файловая ассоциация.

При вызове сопоставленного с программой видеофайла Light Alloy загружается в память за какие-то доли секунды. Она понимает все форматы видео, очень мило выглядит, легко управляется и поддерживает русскоязычный интерфейс. Она позволяет удобно управлять воспроизведением и громкостью, отображает в своем окне график загрузки ресурсов процессора, управляется горячими клавишами и поддерживает скины и субтитры.

Сопоставление с типами файлов в Light Alloy организовано лучше, чем у кого бы то ни было. Посуди сам: если тебе не хочется сопоставлять программе все подряд, ты можешь щелкнуть только по кнопке *Видео* или *Звук*. Даже BSPLayer не оказывается столь деликатен и не дает тебе таких широких возможностей – он просто тупо переводит на себя все видеофайлы при каждой загрузке.

Нет, Light Alloy – не из таких. Эта программа неприхотлива, удобна и надежна, как танк. Отличный выбор, настоящая чистая победа отечественного программостроения над зарубежной погоней за долларом. Лучше не придумаешь.

Вот на этой социалистической ноте мы и заканчиваем рассказ о программах для просмотра видео. На время сеанса просим отключить сигналы мобильных телефонов, и – приятного просмотра!

РС ИГРЫ № 11 ● НОЯБРЬ ● 2004

РС ИГРЫ ВИДЕО
- Вторая часть репортажа с выставки Games Convention (Лейпциг, Германия)
- Репортаж о турнире по GROUND CONTROL II, прошедшем среди читателей журналов «РС ИГРЫ» и «СТРАНА ИГР»
- Руководство по созданию уровней для DOOM 3 - на русском языке

ДЕМОВЕРСИИ
- Call of Duty - United Offensive
- Conflict Vietnam
- Men of Valor
- Psychotoxic
- Scrapland
- Shadow Ops: Red Mercury
- Tribes Vengeance
- Obscure
- Shade - Wrath of Angels
- Kult: Heretic Kingdoms
- Colin McRae Rally 2005
- FIFA Soccer 2005
- Axis & Allies Demo
- Nexus - The Jupiter Incident
- RollerCoaster Tycoon 3 Demo
- SuperPower 2
- Warhammer 40,000: Dawn of War

ДОПОЛНЕНИЯ
- Command & Conquer Generals Zero Hour
- Grand Theft Auto
- Max Payne
- WarCraft III

КАРТЫ
- Battlefield Vietnam
- Counter-Strike: Condition Zero
- Doom 3
- Far Cry
- Warcraft III: The Frozen Throne

SOFTБЛОК
- Clip Cache Plus 2.9
- Bred 3.0.3
- HexEdit 2.1
- LinkStash 1.6.8
- FTP Commander 5.55
- MyProxy 6.54
- Driver Cleaner 3.3

ВИДЕО
- Axis & Allies
- Crashday
- El Matador
- Half-Life 2
- Lada Racing Club
- Medal of Honor Pacific Assault
- Metro-2
- Moment of Silence
- Pacific Fighters
- Prince of Persia: Warrior Within
- Road to Fame
- Scrapland
- Snowblind
- The Fall - Last Days of Gaia
- Xpand Rally
- You Are Empty
- Казаки 2: Наполеоновские войны

ПАТЧИ
- Battlefield Vietnam v1.2
- Conflict Vietnam retail v1.1
- DOOM 3 patch v1.1
- Ground Control 2: Operation Exodus v1.0.0.7
- Rome Total War v1.1
- Star Wars Battlefront v1.01
- Tribes: Vengeance v1.01
- Unreal Tournament 2004 v.3323
- Warcraft III: Reign of Chaos v1.17a
- Ил-2 Штурмовик - Забытые сражения. Асы в небе, версия 2.04

А ТАКЖЕ
- Календарь от РС ИГР
- Игровые обои Warhammer
- Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Обои от сайта wallps.h1.ru

- на CD и DVD
- только на DVD

РС ИГРЫ ВИДЕО





- Вторая часть репортажа с выставки Games Convention (Лейпциг, Германия)
- Репортаж о турнире по GROUND CONTROL II, прошедшем среди читателей журналов «РС ИГРЫ» и «СТРАНА ИГР»
- Руководство по созданию уровней для DOOM 3 - на русском языке

ДЕМОВЕРСИИ

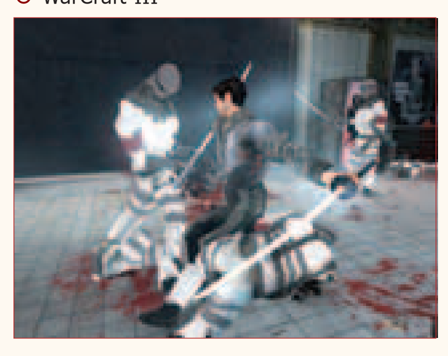


- Call of Duty - United Offensive
- Conflict Vietnam
- Men of Valor
- Psychotoxic
- Scrapland
- Shadow Ops: Red Mercury
- Tribes Vengeance
- Obscure
- Shade - Wrath of Angels
- Kult: Heretic Kingdoms
- Colin McRae Rally 2005
- FIFA Soccer 2005
- Axis & Allies Demo
- Nexus - The Jupiter Incident
- RollerCoaster Tycoon 3 Demo
- SuperPower 2
- Warhammer 40,000: Dawn of War

ДОПОЛНЕНИЯ



- ○ Command & Conquer Generals Zero Hour
- ● Grand Theft Auto
- ● Max Payne
- ○ WarCraft III



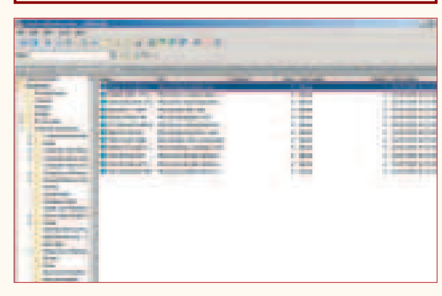
ПАТЧИ



- ● Battlefield Vietnam v1.2
- ● Conflict Vietnam retail v1.1
- ○ DOOM 3 patch v1.1
- ● Ground Control 2: Operation Exodus v1.0.0.7
- ○ Rome Total War v1.1
- ○ Star Wars Battlefront v1.01
- ○ Tribes: Vengeance v1.01
- ○ Unreal Tournament 2004 v.3323
- ● Warcraft III: Reign of Chaos v1.17a
- ○ Ил-2 Штурмовик - Забытые сражения. Асы в небе, версия 2.04



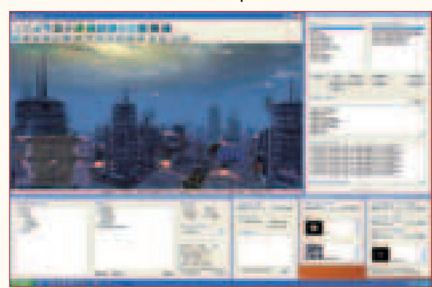
SOFTБЛОК



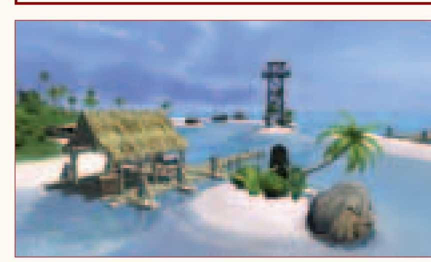
- ● Clip Cache Plus 2.9
- ● Bred 3.0.3
- ● HexEdit 2.1
- ● LinkStash 1.6.8
- ● FTP Commmander 5.55
- ● MyProxy 6.54
- ● Driver Cleaner 3.3

КРЕАТИВ

- ○ Black Hawk Down
- ○ Far Cry
- ○ Ground Control 2: Operation Exodus



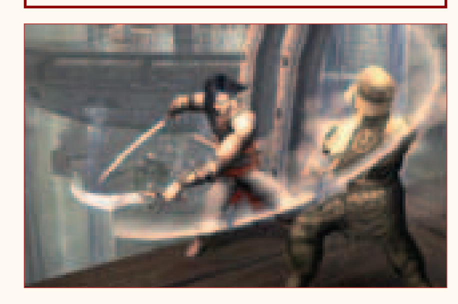
КАРТЫ



- ● Battlefield Vietnam
- ● Counter-Strike: Condition Zero
- ○ Doom 3
- ○ Far Cry
- ○ Warcraft III: The Frozen Throne



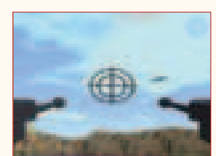
ВИДЕО



- ● Axis & Allies
- ● Crashday
- ○ El Matador
- ● Half-Life 2
- ○ Lada Racing Club. **Эксклюзив**
- ● Medal of Honor Pacific Assault
- ○ Metro-2. **Эксклюзив**
- ● Moment of Silence
- ● Pacific Fighters
- ● Prince of Persia: Warrior Within
- ● Road to Fame
- ○ Scrapland
- ● Snowblind
- ● The Fall - Last Days of Gaia
- ● Xpand Rally
- ○ You Are Empty
- ○ Казаки 2: Наполеоновские войны

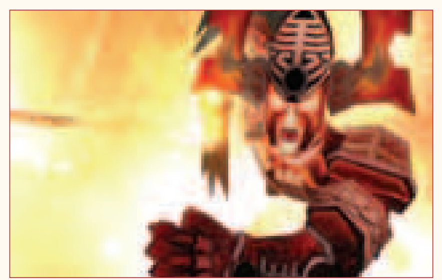






А ТАКЖЕ

- ● Календарь от PC ИГР
- ● Игровые обои
- ● Warhammer
- ● Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- ● Обои от сайта wallps.h1.ru



ПОДПИСЬ – ПРИЗНАК ХОРОШЕГО ТОНА И ШАНС ПОПАДАНИЯ В ЭТУ РУБРИКУ

Количество пришедших писем на конкурс по Doom III побило все предыдущие рекорды. Поначалу, ощупывая пухленькие конверты, я надеялся, что читатели наконец-то осознали, что они хотят написать нам, причем написать много и качественно. Увы и ах, толщина конверта была искусственно произведена из сложенного вчетверо листа ватмана с очередным монстром.

На письма отвечал Святослав Торик

ПИСЬМО НОМЕРА

Приветствия редакции «PC ИГР», а также Святославу Торику.
Читая на днях девятый выпуск вашего журнала, я заметил разводы на странице, сначала подумал, что меня приглючило, потом дошло: палец вспотел и краска поплыла там, где я держал. Нельзя ли чем-нибудь заменить типографскую краску или подскажите, как безопасно можно прочитать ваш журнал.

Заранее спасибо, Круглов Е.

Заменить типографскую краску, разумеется, можно. Инна давно мечтает нарисовать что-нибудь фломастерами, так что если перерисовывать дизайн, то это даст ей целое море удовольствия. Дима Голубничий, по вечерам рисующий карандашом пейзажи района Перово, будет аккуратно, по линеечке или даже по трафарету выписывать буквы, стирая ластиком все ошибки. Есть еще варианты с набором каждого номера на печатной машинке. Такая краска, если дать ей просохнуть, не плывет. Хотя я, конечно, не спец в этом деле.
Но если такие варианты тебя не устраивают (полагаю, hand made журнал будет стоить около $1000 за номер), то попробуй использовать средства защиты типографской краски. Для начала возьми электрический фен, поставь его на самую горячую воздушную струю и просуши каждую страницу журнала. Страницы переворачивай исключительно в вязаных перчатках – они хорошо впитывают пот и не пропускают его на бумагу. Перелистывай только за уголки страниц – там меньше краски, она не поплывет. После того как просушил, убери все на место. Приятного чтения!



Привет, редакция журнала «PC Игры»!
У меня есть вопросы:
1. Существует ли игра или хотя бы находится в разработке игра, в которой можно было бы развиваться как в RTS, а во время сражений можно переключиться в режим от первого лица. Например, пилота самолета, штурмана танка или просто пехотинца?
2. Можно ли где-нибудь купить два первых номера?

Fokusnik

Привет, Фокусник. Вообще-то, игры такого рода, как ты описываешь, существуют. Причем довольно давно. Из ярких примеров можно отметить ***Dungeon Keeper*** (в любой момент можно вселиться в монстра и самостоятельно перебить войска противника) и ***BattleZone*** (тут все несколько сложнее, хотя и возведение базы присутствует). Есть и такие проекты, где игроки выполняют роль юнитов, а один человек – командир – всем этим безобразием пытается управлять. Так было в серии ***Tribes***, например. Еще один показательный проект – прошлогодний ***Savage: The Battle for Newerth***. Помнится, мы всей редакцией оттягивались в эту великолепную игрушку.
Как видишь, выбор весьма богат.
Насчет номеров пусть отвечает Эдик. А я, воспользовавшись своим служебным положением, готов предложить первый номер нашего журнала, слегка порванный, но все еще читабельный, всего за $5.000. Я очень скромный и нетребовательный.

Здаров, уважаемая редакция «PC Игр»!
Я впервые пишу письмо в вашу редакцию. Выскажу несколько предложений:
1. Могли бы вы сделать рубрику, в которой рассказывается, как развивались фирмы типа Activision?
2. Зачем рубрика Help.txt? Лучше пишите побольше о железе.
3. Еще было бы классно, если бы вы сделали рубрику, в которой геймеры пишут объявления другим геймерам.
4. Зачем минипостеры? Лучше сделайте два мегапостера.

Маркиянов Вова

И тебе всего замечательного, Вова. Рубрику мы не только могли бы, мы ее уже давно сделали. В разделе «**Ретро**» есть подраздел, в котором мы описываем историю игровой индустрии на примере отдельных компаний и личностей. Насчет тщательно раздираемой рубрики **Help.txt**, которую отстаивает одна половина читателей и пытается нещадно вырезать другая, я ничего не скажу. Если честно, надоело просто.
Мой молодой собеседник, в нашем с тобой мире, когда Интернет прогрессивным образом вламывается в дома 14 миллионов россиян (по октябрьским данным), устраивать из ценнейшего и правильнейшего журнала о компьютерных играх доску объявлений, по меньшей мере, неправильно. По большей – вредоносно. Неужели сообщения вроде «Диффчонки, я классный геймир, люблю танцывать и играть в квейк читыре» заменят тебе, скажем, отличный обзор свежего игрохита?
И насчет постеров. Я вам не скажу за всю Одессу, ибо город-герой зело велик... Но попробуем посчитать. У меня в комнате есть две длинные стены, одна небольшая стена с входом в комнату и одна стена с окнами. На одной длинной стене есть свободная площадь, которой хватит, по моим неграмотным прикидкам, на 24 мегапостера. Это всего лишь двухгодичная подшивка твоего любимого журнала. На противоположной стене у меня ковер, но даже если его снять, поместится не более того же количества. Итого мы имеем уже четыре года в запасе. И, наконец, стена с окном и стена с дверью: это еще порядка 12 мегапостеров. Короче, моих апартаментов хватит на пять лет ежемесячного оклеивания обоев. В твоем варианте монстры, супергерои и красотки заполонят мою комнату всего через два с половиной года. Тебе самому-то это нравится?

Здравствуйте, «PC Игры». Вы – моя последняя надежда. Помогите! Help! SOS! Люди! Геймеры! Я не могу ИГРАТЬ! Мой компик не работает. А случилась эта ужасная ситуация так: я попросила на пятнадцатилетие DVD-RW. Долго ругалась на папу, он не устанавливал его (у меня день варения 15 августа, а он начал ставить его 2

Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу

сентября). Я закатила скандал, почти ревя сказала: «Большое спасибо за подарок, который лежит на полке!». Но придя из школы 2 сентября, я не обнаружила системный блок на месте. Зашла в комнату к родителям и там на столе увидела РАЗОБРАННЫЙ системный блок!
После я узнала, что комп не запускается, напряжения все имеются (для запуска), но на мониторе надпись «нет видеосигнала». Мы купили новый шнур-переходник от монитора к системному блоку. Эффекта никакого. Я в железе – как еж в тумане. Мне 15, но я уже «оператор электронного офиса». Я понимаю все, кроме железок (материнок, видюх и т.п.)
Помогите, что делать?! Please help! У меня после одного дня без компа трясучка начинается. Не могу учиться! Уроки не делаю, перед TV сижу, журналы перелистываю! Людям начинаю грубить. Я, может быть, свихнулась? Я просто ненавижу время, когда я не могу включить чудо-машинку. Мне становится легче, когда я осознаю, что могу это чудо включить, и он будет работать! Пусть новинок из игр нет, но само присутствие, скажем так, «духа компьютера» уже вдохновляет на повторное прохождение старых игр.
P.S. Я играю в Quake: Team Arena, Unreal Tournament 2004 и, как девушка нормальная, в The Sims, Doom III, NFS: Underground.

Юленция из 820-й школы

Здравствуй, Юля.
Если честно, меня больше всего поразило не твое ментальное состояние в ситуации невозможности включения компьютера, а набор игр, особенно тех, которые ты считаешь «нормальными для девушки». Ставить в один ряд ***The Sims***, третий ***Doom*** и хардкорную гоночную аркаду ***The Need For Speed*** может только очень смелый человек. В принципе, широта вкусов говорит только о том, что человеку действительно интересны компьютерные игры. А значит, мы с тобой говорим на одном языке.
Перейдем к железу. Скорее всего, проблема в видеокарте. Отсутствие видеосигнала означает, что карточка не установлена так, как следует, либо провод не подключен должным образом. Учитывая, сколько времени прошло между отправкой твоего письма и покупкой тобой этого номера, скорее всего вы уже решили эту проблему. Ну а если нет – внимательно почитайте руководство по видеокарте или отнесите ее для проверки в гарантийную мастерскую.

Здоровеньки булы, уважаемая редакция всеми уважаемого журнала. Пишу я вам из-за вашей замечательной статьи в сентябрьском номере «Зависимость от игр». Прочитав эту статью, я понял, что я игронаркоман, вы открыли мне глаза, спасибо вам за это, причем огромное. До этой статьи я не замечал, что играю почти без перерывов, родители у меня работают сутками, так что я играю и днем, и ночью, не ем и забиваю на учебу. Друзья говорят, что я стал замкнут в себе, озлоблен и почти не разговорчив, а главное, я этого сам не замечаю. Вот на днях пробовал хотя бы сутки не играть, но ничего не получается, тянет со страшной силой.
Сначала, два года назад, когда мне купили комп, я играл во всякую фигню, вроде даже начало поднадоедать, и я забросил комп почти на полгода. Но нет, случилась беда, брат принес игрушку «Сфера», и меня потянуло на онлайн. Я почти (да не почти, а всю) стипендию трачу на то, чтобы заплатить за Интернет, меня уже хотят отчислить, а мне все игрушки... Письмо-то вам еле выкроил время написать, отключили свет, «зверь» в отключке – вот и подумал воспользоваться моментом и написать вам.



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

ЧУДЕСА МАТЕМАТИКИ
В разделе почты на стр.232 ув. Святослав Торик при ответе на письмо ошибся при подсчетах. Ведь в журнале 240 страниц и если из каждой сделать два самолетика, то получится 480 самолетов(целая эскадрилья), а не 240, как посчитал ув. Святослав Торик.

ОТВЕЧАЕТ СВЯТОСЛАВ ТОРИК
Ответ неверный. 240 страниц. По две страницы на лист. По два самолетика на лист. Т.е. 240 страниц = 240 самолетиков.

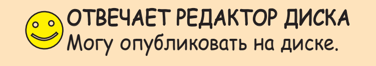

Для начала стоит потренироваться на бумажных.

ФЛЭШ-ФОРТЕПИАНО
Как запустить флэш-игры с DVD-диска? Ссылка «играть» не срабатывает.

ОТВЕЧАЮТ ЧИТАТЕЛИ
Можно вручную. Просто двойным кликом щелкнуть. Или через Internet Explorer (в нем по умолчанию установлен Flash).

ГРАФОМАНУ НА ЗАМЕТКУ
Я тут сделал кое-какое творение – типа рассказ про пацана, который очень любил комп, игры, форум Gameland и все такое...
Короче, предлагаю рассказ опубликовать в журнале.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКТОР ДИСКА
Могу опубликовать на диске.



и оформление большое вам спасибо за это
и спасибо Инне дизайнеру журнала

Помогите, пожалуйста (если еще мне можно помочь), дайте советы, как отвыкнуть от этого, выручайте, чем можете, пожалуйста.

Бобылев Денис

Привет, Денис. Я даже не знаю, посочувствовать тебе или утешить. Я сам в онлайне провожу больше, чем в реале. Но я, как настоящий маньяк, признаю, что жизнь вне Интернета существует. А вот отвыкнуть – это сложнее. Понимаешь ли, Интернет и вообще все онлайновое – это бездонный информационный колодец. Каждый человек нуждается в информации – и неважно, нужна она ему для того, чтобы убить время или чтобы действительно осознать что-то новое. Информация – это такой «ментальный хлеб», которым питается наше сознание. Онлайновые игры, которые моделируют огромное множество социальных ситуаций, предоставляют настолько огромное поле для засевания этого хлеба, что уйти с этой «кормушки» крайне сложно. Только тот, кто способен найти альтернативу в реальном мире, может с легкостью входить и выходить в Интернет, не причиняя себе неудобств.
Поэтому мой тебе совет: если ты не любишь читать – научись. Если ты прочитал все, что попалось тебе под руку, – найди еще. Попробуй почитать то, что может быть интересно в целом. Как знать – вдруг это не только даст тебе знания, а даже изменит твою жизнь?

А Менделеев сказал, что я великий путаник. Нет, постойте, не он. Он вообще картина и говорить не может по определению. А ведь смотрит! Из всех людей в аудитории номер 210 он смотрит только на меня. За что? Что я ему сделал? Хотя, надо признать, я действительно могу все перепутать.
Ах ты, опять поздороваться забыл. Спешу исправиться. На верхние строчки не обращайте внимания – я в полном моральном, духовном и во многом другом. Да я вообще получился умным и красивым, а главный конек – моя скромность. Правда-очаровашка, вот она вся. Ну, дорогая, показала себя? А теперь брысь, проклятая.
Ну ладно, желаю здравия, светлых мыслей, чистых (или грязных помыслов) и многого другого. В общем, ЗДРАВСТВУЙТЕ, благоуважаемые «PC-иханутые ИГРЫ», честь имею.
Ну вот, поздоровался, теперь как-то поприличнее, что ли, но набедокурить уже успел. Ну сущий черт меня за язык, то есть, за руку тянет. Вот прямо слышу голос: «Глеб, ты рыбок покормил?». Тьфу тебя, сестренка, уйди отсюда! Ну никакого покоя нет. Тихая такая, добрая, спокойная... когда спит зубами к стенке. Ну вот снова – игрушку новую ищет. И ладно б искала, так тащит в дом всякую гадость. Я ей уже который квест скармливаю, а ей все мало. Вот вы жалуетесь, что квесты умирают, а я утверждаю, что говорить это рано. Да, «Квестовый бум 2001» прошел (и давно, надо бы заметить), но все равно квест нужный найти непросто – все раскупается мигом. Пример: решил сестреночке любимой подарок сделать – «Полная труба», так сказать, от всей души. Но вот загвоздка: проверял – были, через некоторое время пришел – раскупили. Думал «Черное зеркало» купить, а и его тоже. Вот и стоял у прилавка: что взять? Отовсюду с оберток прут уроды, хлещет кровища, дикое насилие. Хотя это меня мало беспокоит, этот троглодит жрет все, что ни сунешь. Ну вот, стою, думаю, не выдержал, честно сознался продавцу, что загнан сюда пинками горячо любимой родственницы (каюсь, приврал, на самом деле и для нее это было сюрпризом), а того, что надо – нет. Он мне насовал такого, от чего у меня волосы дыбом встали. Я знал, конечно, что есть игры, ориентированные строго на девочек. Мне приходилось оказывать помощь сестренке в установке и настройке игр о некой искусственной барышне Барби (ужасть сколько натерпелся, она ведь такая страшная – звериный оскал, крючковатые пальцы, подвижность подгнившего зомби, а глазки у нее такие маленькие,



Вот, прочитав ваш третий номер решил написать и дать с



злобненькие). Но чтоб такое! Я не буду описывать, что я повидал. Меня и потом долго мутило. В общем, кое-как, с грехом пополам и мучением сверху, но с подарком я все-таки ушел – «Салон красоты 2», кажется. Жвачки этой ей хватило на месяц. Подвожу к итогам – петь за упокой квестам рано: спрос на них (уж не знаю как у вас в Москве) огромен.
Раз уж мы о мертвечине заговорили, затронем тему об «умирании» компьютерных игр. Что-то злобных языков развелось в округе как кроликов и овец в Австралии. И все как один нагло шепчут о скорой кончине PC как игровой платформы. Дорогие вы мои, консольщики или просто PC-недолюбы, ежели вы меня слышите, знайте: даже если это и случится, то еще ой как не скоро, по крайней мере, вас раньше настигнет дикая собака Динго, а над вашими останками побеснуется Сумчатый Дьявол. Вот данные, опубликованные в номере 7 «PC Игр» (огромное спасибо журналу) о распределении игр по платформам на E3: 40,3% – консоли, 30,7% – PC. И это почему-то служит поводом распространять все эти слухи. Все, кто это твердит, не правы. Приставок, ныне производящихся, штуки четыре. Они делят эти проценты между собой. А PC один и все 30,7% – его кровные. Следовательно, он с легкостью переплевывает по количеству разработок любую консоль. Только вместе они могут представлять из себя хоть какого-то соперника PC-играм. А если учесть, что там у них конкуренция, то получается, что позиции PC гораздо прочнее, и это подтвердила E3.
Ну хорошо, допустим теперь обратное, пусть они правы – умирает. Ой, уже вижу злобные лица, в чьих-то руках замелькала петля, смазанная барсучьим жиром. Подождите, пожалейте останки барсука, дайте договорить. PC-платформа умрет... чтобы возродиться вновь. Оттуда уйдут все крупные компании, которые ради прибыли боятся рисковать и заваливают рынок второсортными тушками холодного копчения. Пусть. Но останутся маленькие фирмы, останутся люди мыслящие, способные. Готовые рискнуть и внести в игры что-то новое, неопробованное. Так интерес к PC снова возрастет.

Глеб

Будучи существом вежливым в рамках приличия, я сначала поздороваюсь. Если ты, конечно, не против, Глеб. Письмо твое (а точнее, малая часть, здесь приведенная) довольно интересно и заслуживает ответов. Начнем с того, что жанр квестов был популярен в то время, когда игровая индустрия домашних компьютеров была слишком мала. А рисованные (не говоря уж о текстовых) приключения в плане производства гораздо проще и дешевле, чем другие жанры. Поэтому их было так много во времена становления индустрии. Позже, когда игры стали Большим Бизнесом, сложилась определенная аудитория, которой квесты были менее интересны, чем другие жанры. Но, тем не менее, остались и поклонники жанра. Квесты сейчас могут создавать либо профессионалы вроде Эла Лоува, Тима Шаффера и Рона Гилберта, либо компании, которые проявили себя в этом жанре с точки зрения коммерческого успеха (например, **Revolution Software**). Другое дело, что у первых покупателей будет не так много, как хотелось бы, а у вторых продукция извращена таким образом, что от квестов там остается не так много, как хотелось бы. А вот в нашей стране, где многие привыкли играть во все, что играется (благодаря пиратам, ага), популярны все жанры. Поэтому и квесты на нашей земле (которая, как известно, является родиной слонов) не умрут никогда.
Твои рассуждения о противостоянии PC и приставок имеют под собой некую основу. Но, боюсь, придется развеять несколько мифов и дать определенные пояснения. Начнем с того, что консолей, технически конкурирующих с PC, – три штуки (PS2, Xbox, GameCube). При этом практически все они уже давно отстали по производительности. Кстати, поэтому многие и плюются на «консольные порты» – как правило, разработчики, переносящие игры, не улучшают игру с учетом технических возможностей PC. Более того, многие приставочные хиты от независимых компаний выпускаются сразу на все платформы, дабы собрать как можно больше денег. При этом не забывают и PC, хотя, как уже было сказано, технически такие хиты отстают от продвинутых PC-эксклюзивных игр. PC всегда был и будет флагманом игровой индустрии. Дешевые коробки не заменят нам железного друга с возможностью апгрейда. И ни один нормальный разработчик не уйдет на приставочный рынок, если ему хорошо на рынке PC-игр.

и оформление большое вам спасибо за
и спасибо Инне дизайнеру журнала

Заказ журнала в редакции

Бесплатный телефон по России
8-800-200-3-999
по всем вопросам по подписке

ВЫГОДА

Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков
Дополнительные скидки при заказе на длительный срок



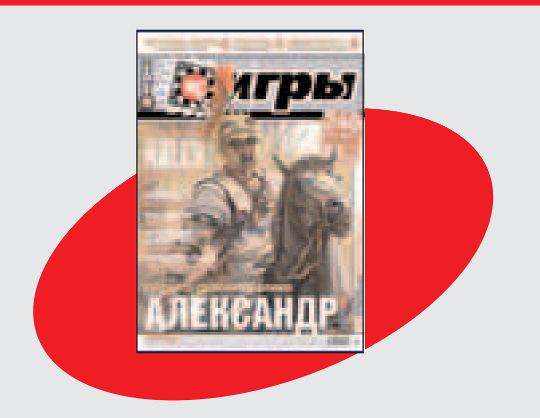
Вы гарантированно получите все номера журнала
Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже.
Единая цена по всей России

СЕРВИС

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ оформляется с любого месяца.
Заказ осуществляется заказной бандеролью или с курьером
Заказ можно сделать на любое количество месяцев

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

Стоимость заказа на «PC ИГРЫ» + 3 CD или DVD



110р	за номер
660р	за 6 месяцев
1188р	за 12 месяцев (выгода 10%)

Стоимость заказа на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель: PC ИГРЫ»





540р	комплект на 3 месяца (выгода 10%)
1020р	комплект на 6 месяцев (выгода 15%)
1920р	комплект на 12 месяцев (выгода 20%)

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал PC ИГРЫ + 3 CD
☐ на журнал PC ИГРЫ + DVD
☐ на комплект PC ИГРЫ + Путеводитель: PC ИГРЫ

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 2004 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ______ (месяц) 2004 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ______ (месяц) 2004 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
   - по электронной почте: subscribe_pg@gameland.ru;
   - по факсу: 924-9694;
   - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется в течении 3х дней после выхода журнала в продажу только по Москве на адрес офиса, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

83467 PC ИГРЫ + 3CD
83466 PC ИГРЫ + DVD

Тел.: (095) 974-11-11

10876 PC ИГРЫ + 3CD
10877 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

83467 PC ИГРЫ + 3CD
83466 PC ИГРЫ + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

С 1 сентября по 30 ноября вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта",
тел.: 500-00-60,
e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта",
тел.: 953-92-02,
e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ЦАРСКИЕ от правильного журнала



Есть мнение, что интересные вкусности, заботливо рассованные по самым разным страницам, способствуют чтению журнала, как начиная с первой страницы, так и с последней. Выходит, какой бы стороной журнал к тебе не повернулся, все одно читать интересно. А посему, что бы там дурные языки не мололи, от раздела конкурсов мы отказываться не собираемся.

УРОК ИСТОРИИ

И сегодня по традиции у нас снова конкурс по теме номера, посвященной новой стратегии ***«Александр»*** от компании **GSC GameWorld**. Пока кто-то до сих пор думает о покупке нашего журнала, ты уже можешь стать счастливым обладателем лицензионной версии «Александра» и других отличных призов. Что тебе для этого нужно – это правильно ответить на наши вопросы и как можно скорее отправить их в редакцию «PC ИГР».

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Теперь – о главном. О призах. Победитель конкурса получит в личное пользование **ВИНЧЕСТЕР** на **200 Gb** и **DVD-бокс** с игрой **«Александр»**. Читатель, занявший второе место, станет счастливым обладателем ВИНТА на 120 Gb и jewel'a с тем же «Александром». «Бронзовый» призер выиграет DVD-бокс с сам знаешь какой игрой и поощрительный приз от редакции «PC ИГР». Естественно, все три победителя получат в подарок футболки с символикой самого правильного журнала о компьютерных играх.

УЧАСТВУЮТ ВСЕ

Как обычно, свои ответы ты можешь отправить нам тремя способами: Первый – прислать его почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ». Второй – лично принести ответы в редакцию (адрес редакции: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2). Либо третий вариант – прислать нам ответы по электронной почте на адрес contest@pc-games.ru (в поле сообщения обязательно укажи в качестве темы «Конкурс по «Александру»).



ВОПРОС 1: Сын македонского царя Филиппа II, Александр Великий (Македонский) на самом деле был:
1. Александром Первым;
2. Александром Вторым;
3. Александром Третьим;
4. Демосфеном.

ВОПРОС 2: Воспитателем царевича Александра Македонского с тринадцати лет был:
1. Аристотель;
2. Гомер;
3. Платон;
4. Гиппократ.

ВОПРОС 3: Свою первую военную победу ради расширения империи царь Македонии Александр совершил в:
1. 18 лет;
2. 22 года;
3. 20 лет;
4. 17 лет.

ВОПРОС 3: Для того, чтобы узаконить свою власть в завоеванном Египте, Александру Великому пришлось провозгласить себя сыном бога:
1. Зевса;
2. Игга;
3. Кецалькоатля;
4. Амона.

ВОПРОС 4: Согласно легенде, именно благодаря Александру Македонскому в языках мира появилось выражение:
1. ... «разрубить гордиев узел»;
2. ... «секрет полишинеля»;
3. ... «всыпать по первое число»;
4. ... «авгиевы конюшни».

ВОПРОС 5: Последней прижизненной резиденцией Александра Великого, откуда царь Азии планировал отправиться в поход на Аравию и Северную Африку, стал:
1. Персеполь;
2. Вавилон;
3. Александрия Египетская;
4. Граник.

ВОПРОС 6: Любимым чтением Александра Македонского были:
1. «Политика» и «Риторика» Аристотеля;
2. «Одиссея» и «Илиада» Гомера;
3. «Государство» Платона;
4. «Беседы и суждения» Конфуция.

ВОПРОС 7: В каком году персонаж Александр Великий впервые появился на киноэкране?
1. 1912;
2. 1916;
3. 1917;
4. 1950.



www.depo.ru/ego



www.ati.com

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!



Журнал «PC Игры» совместно с компанией DEPO Computers, одним из крупнейших разработчиков и производителей компьютерных систем в России, проводят конкурс под кодовым названием «Где подвох?!».

Персональный компьютер DEPO Ego

Работает как часы

Главный приз!*

Персональный компьютер DEPO Ego:

– MiniTower
– процессор Intel Pentium® 4 (3,0 GHz)
– **топовая видео-карта серии ATI Radeon X 800**
– беспроводная клавиатура и мышь Microsoft
– CD-RW/DVD Combo

*призом является системный блок без монитора

Условия конкурса: вам предлагается указать, какие из нижеследующих утверждений правдивы, а какие не соответствуют действительности. Итак, внимание!

Темой первого номера журнала «PC Игры» была игра:
1. S.T.A.L.K.E.R.
2. DOOM III
3. HALF-LIFE 2
4. «БУМЕР: Сорванные башни»

Первый российский шутер это:
1. KREED
2. «Подземелья Кремля»
3. «Иван-дурак: в погоне за молодильными яблочками»
4. HIRED TEAM: TRIAL

В DOOM III так темно, потому что:
1. Кармак боится света
2. Это хитрый ход, чтобы скрыть некрасивые текстуры
3. В фонарике сели батарейки
4. Это атмосфера

Что секс-символ игрового мира, Дюк Нюкем, говорил девушкам во время знакомства:
1. Станцуй для меня, детка!
2. Девушка-девушка, а как вас зовут?
3. Привет, крошка!
4. Э-э-э-э....

Тройка победителей будет выбрана случайным образом из числа приславших правильные ответы.
Главным призом является ПК DEPO Ego.
В качестве еще двух призов выступают комплекты «беспроводная клавиатура плюс мышь от Microsoft®».
И, наконец, еще 50 человек из числа приславших правильные ответы получат фирменную футболку, а также бейсболку от DEPO Computers (за исключением победителей).

Как видите, призов немало, вопросы несложные, а потому шансы выиграть награду очень высоки.

Для участия в конкурсе необходимо выслать письмо на **contest@gameland.ru**, не забыв указать в теме «Конкурс DEPO Computers».
Напротив порядкового номера каждого из утверждений должна стоять пометка «правильно - неправильно». Например, «3 – правильно».
Ответы принимаются до конца ноября этого года.



СКОРО ЮБИЛЕЙ!

Номер, который ты сейчас держишь в руках, – почти юбилейный. Одиннадцатый, предпоследний в этом году. А дальше... Дальше – ровно год нашему журналу. И мы, разумеется, хотим это как следует отметить, сделав несколько приятных подарков своим читателям. Тебе ведь нравятся конкурсы и хорошие призы? И у тебя наверняка появились какие-то вопросы к редакции за год существования нашего журнала?

■ Если так, то тебе понравится наш юбилейный sms-конкурс! Для участия достаточно прислать на номер **3330** вопрос любому сотруднику редакции (но обязательно укажи, кому именно он адресован). Формат сообщения должен быть следующий: **«PC11Q eddy how old are you?»**, где **«PC11Q»** – индекс нашего конкурса, **«eddy»** – фамилия или ник работника редакции, которому ты хочешь задать вопрос, и, соответственно **«how old are you?»** – интересующий тебя вопрос. Важно! Буквосочетание **«PC11Q»** нужно писать слитно, а ник и вопрос отделять пробелами.Твое сообщение не должно превышать 150 символов в транслите или 60 в кириллице. Впрочем, подробную инструкцию по пользованию нашим sms-сервисом ты найдешь на странице 38. Твой вопрос может касаться чего угодно, спрашивай обо всем, что тебя интересует. Если он окажется интересным – мы обязательно опубликуем ответ на него в специальном материале о редакции «РС ИГР» в первом номере следующего года. А если редакция признает его одним из лучших... Что ж – от призов тебе ни за что не отвертеться!

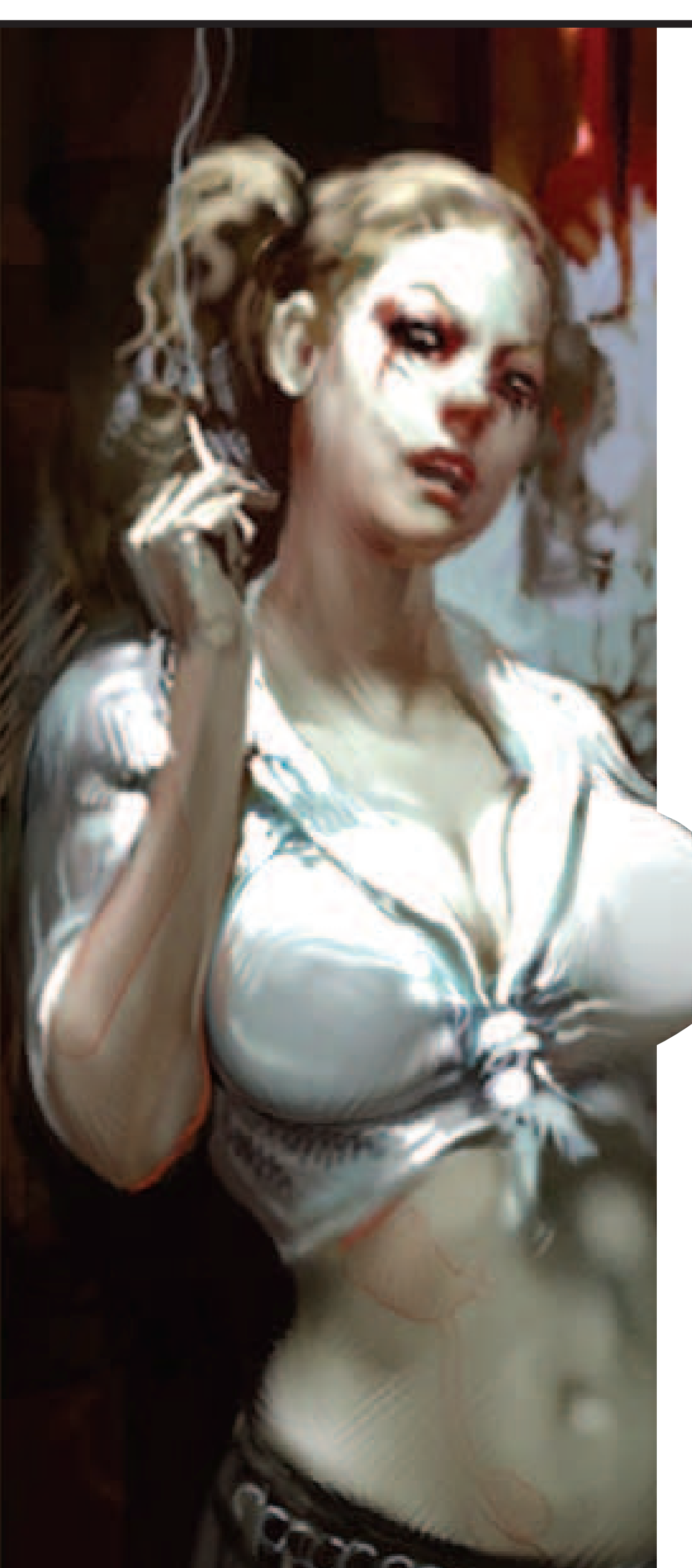
■ Кстати говоря, победителей будет немало. Во-первых, каждый сотрудник редакции выберет автора лучшего sms, адресованного ему, и наградит его раритетным призом – **первым номером журнала «РС ИГРЫ»** с автографами всей редакции! Во-вторых, редакция выберет из всех пришедших sms три лучших вопроса, авторы которых получат **годовую подписку** на «РС ИГРЫ» и любую **игру на выбор** победителя, которая вышла за последний год! А тот человек, чей sms-вопрос окажется лучшим по мнению редакции, получит... МЕГА-раритетный **пилотный номер** нашего журнала, который был напечатан тиражом в несколько десятков экземпляров на принтере в редакции за полтора месяца до появления настоящего ПЕРВОГО номера. Конечно же, со всеми автографами. Такого нет ни у кого! Заманчиво? Тогда скидывай свой вопрос на номер **3330** и жди результатов!

■ **Услуга отправки SMS платная. Стоимость исходящего сообщения – 25 центов. Перед отправкой убедись в согласии того, кто оплачивает счет.**

Отошли SMS-ку в формате: на телефон 3330 **PC11Q XX XXX**

SMS-КОНКУРС «СКОРО ЮБИЛЕЙ!»

Услуга платная



Вот и юбилей не за горами. Кажется, только-только ушел в печать первый номер, а за плечами уже целый год напряженной работы. Вот и сейчас мы стараемся сделать все возможное, чтобы **«PC ИГРЫ» №12** стал для наших читателей настоящим подарком.

Несмотря на приближающиеся новогодние праздники, маячащие где-то на горизонте, авторско-редакторский состав журнала и не думает отдыхать. Уже сейчас на винчестерах наших компьютеров комфортно расположились несколько готовых материалов, которые только и ждут приказа гордо промаршировать на страницы нового номера. Смирно! Статьи 12-ого номера, шаг вперед!

В рубрике «Спецтема» мы рассчитываем похвастаться интереснейшим материалом о лицензировании движка ***«Блицкрига»***. Знаю, знаю – обещали в этот номер. Но фиксированный объем журнала элементарно не позволил – три статьи в «Теме» просто вытолкнули материал со страниц журнала. Конкуренция, чтоб ее...

Не попал в текущий выпуск и уже готовый рейтинг самых привлекательных красоток игровой вселенной. Что ни говори – обидно. Но приходится чем-то жертвовать. Будем надеяться, что несколько страниц праздничного 12-ого номера займут полюбившиеся нам женские персонажи. Там действительно есть на что посмотреть...

Отличились в этот раз разделы «Обрати внимание» и «Рецензии». В этом номере далеко не все сведения о будущих проектах и осуществившихся релизах нашли себе место на страницах журнала – все они отправились в следующий выпуск. Кажется, разработчики сбавлять темп не собираются, так что жди новых рецензий на хитовые игры и обилие превью на грядущие проекты. Будет из чего выбирать...

В следующем номере также можно будет насладиться занимательной беседой с создателями игры ***Bloodline***. Разработчики оказались весьма творческими личностями и на наши как всегда каверзные вопросы отвечали – тоже как всегда – еще более каверзно. Не пропусти!

Ни куда не денутся и конкурсы. Напротив, их количество и качество заметно возрастут, как возрастет и ценность разыгрываемых призов. Юбилей все-таки.

Встречу назначаем на 24 ноября!



www.pc-games.ru


12ms
Fast Response Time
ЖК-мониторы BenQ – всё реально!
Рекордно короткое время отклика 12 мс в мониторе BenQ FP783 не позволяет появиться шлейфам, артефактам и искажениям цвета, поэтому любителям 3D-графики будет нелегко отделить происходящее на экране от действительности. Как бы быстро не перемещались объекты на экране FP783, от Вас не ускользнет ни одна деталь. Наш сайт: BenQ.ru
ЖК-монитор FP783
Euro 2004
BenQ
OFFICIAL IT PARTNER


SHELLSHOCK™
NAM '67
НОВЫЙ ДИСК
PC ИГРЫ


VIVISECTOR
1С
ФИРМА "1С"
PC
ИГРЫ

PC ИГРЫ

WARHAMMER 40K • RICHARD BURNS RALLY • АЛЕКСАНДР • SILENT HILL 4: THE ROOM • NHL 2005 • CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

№ 11 • НОЯБРЬ • 2004